
Vol.136
纵横四海:编辑部战斗日记、一年战争吉恩王牌飞行员列传
电子游戏与电脑游戏
科学时代
2003.11
第1特辑
特稿
东京电玩展的展望
第2特辑
电电最速王道攻略
骑龙者究极暴机攻略
机战相连在宇宙最速流程攻略
新约圣剑传说大攻略
十二国记完全攻略
维纳斯与布鲁斯权威攻略
第3特辑
特别企划:告别黄金时代
PS王座软件TOP100!
一书三宝
电子游戏与电脑游戏
电子游戏一点通
VCD
仅售10元
第4特辑
怒涛新作17弹连发!
侍魂零/前线任务4/幻想水浒传4/假面超人
前线任务1st/超级忍Kunoichi/鬼武者:无赖传
荒野兵器 代号:F/GT赛车4/风的灵魂/武刃街
新世纪EVANGLON2/空战2 /生化危机网络版
新撰组/茁壮成长:犬福/阴影中心2
统一战线
奇幻风景 / 胜利足球
游人故事 / 热血道场
王者之书
专访KONAMI
《幻想水浒传》开发小组
ISSN 1005-250X
11>
9 771005 250004



拼搏于黑暗的年代。

陶醉于纷飞的战火。



SQUARE ENIX™

新作发售表 NEW SOFT SCHEDULE

游戏种类 AVG＼冒险 RPG＼角色扮演 ACT＼动作 SLG＼模拟 ARPG＼动作角色扮演 FTG＼格斗 SPT＼运动 RAC＼赛车 SRG＼射击 SRPG＼模拟角色扮演

PlayStation

游戏	厂商	类型	价格
10月30日			
两个蜜蜂 RPG	KONAMI	RPG	1800日元
哨声响起—吹过的风	KONAMI	SPT	2800日元
10月预定发售			
日本航空收集品	PCCW	ETC	4800日元
11月13日			
妹妹公主 2	MEDIAWORK	AVG	5800日元
12月11日			
鬼太郎 逆袭！妖魔大血战	KONAMI	ACT	3980日元

PlayStation2

游戏	厂商	类型	价格
10月2日			
INTERLUDE	NEC	AVG	6800日元
天外魔境 2	HUNSON	RPG	4980日元
三国志战记	KOEI	SLG	2800日元
太阁立志传	KOEI	SLG	2800日元
钢铁之咆哮	KOEI	SLG	2800日元
信长之野望—烈风传	KOEI	SLG	3980日元
10月9日			
DDR 极限版	KONAMI	ACT	6800日元
侍道 2	SPIKE	ACT	6800日元
10月16日			
CHAINDIVE	SCE	ACT	5800日元
模拟经营—侏罗纪公园	KONAMI	ETC	6800日元
10月23日			
KOF2001	SNKPLAYMORE	FTG	6800日元
新世纪 EVA—绫波育成计划 with 明日香补完计划	BROCCOLI	SLG	6800日元
古墓丽影—美丽的逃亡者	EIDOS	AVG	6980日元
NARUTO 火影忍者	BANDAI	ACT	6800日元
新纪幻想—鬼怪的灵魂	IDEA Factory	RPG	6800日元
影之塔—深渊	FROMSOFTWARE	RPG	6800日元
10月30日			
向北去。～ Diamond Dust	HUNSON	育成 SLG	6800日元
太鼓之达人 3 代目	NAMCO	ACT	6980日元
变形金刚	TAKARA	ACT	6800日元
超时空要塞 MACROSS	BANDAI	STG	6800日元
玻璃蔷薇	CAPCOM	AVG	6800日元
拯救直升机 2—空中小队	ASKI	ACT	6800日元
超级机器人大战 Scramble Commander	BANPRESTO	SLG	7800日元
11月6日			
异度传说 2—善恶的彼岸	NAMCO	RPG	4800日元
BUSIN 0	ATLUS	RPG	价格未定
鲁邦三世—魔术王之遗产	BANPRESTO	AVG	7800日元
11月13日			
巫术 3 霸王之系	ENTERBRAIN	ACT	6800日元
11月20日			
时间危机 3	NAMCO	AVG	6800日元
时间危机 3（与 2 捆绑）	NAMCO	AVG	9800日元
新世纪 EVA2	BANDAI	AVG	2800日元
鬼武者—无赖传	CAPCOM	ACT	价格未定
创造职业棒球会！ 2003	SEGA	SLG	6980日元
11月27日			
恶魔城	KONAMI	ACT	6980日元
山脊赛车—竞速进化	NAMCO	RAC	6800日元
死亡火枪 OX+	ECHOL	STG	4800日元
零—红之蝶	TECMO	AVG	价格未定
假面超人—正义的系谱	BANPRESTO	ACT	价格未定
三国志 9	KOEI	SLG	9800日元
她的传说与我的石板—与阿美里安之剑一起	D3 PUBLISHER	SLG	价格未定
11月预定发售			
生化危机—网络版	CAPCOM	AVG	价格未定

DC

游戏	厂商	类型	价格
10月30日			
恋爱 CHU！快乐的长官	GNSOFTWARE	AVG	价格未定
Lign—停不了你的歌声	VIEWS	AVG	价格未定
糖果季节	TAKURO	AVG	6800日元
11月27日			
永远 17—那外面的无限奖金篇	KIDS	AVG	价格未定

NGC

游戏	厂商	类型	价格
10月3日			
天才 BIT 君·格拉蒙 BATTLE	TAITO	STG	6800日元
10月9日			
比利大冒险	SEGA	ACT	6980日元
10月17日			
集合!瓦里奥制造	任天堂	PUZ	价格未定
10月24日			
式神之城 2	KIDSTATION	STG	6800日元
11月21日			
口袋妖怪—斗技场	任天堂	ETC	6800日元
11月27日			
山脊赛车—竞速进化	NAMCO	RAC	6800日元

GBA

游戏	厂商	类型	价格
10月16日			
炸弹人 Jetter 游戏合集	HUDSON	ACT	2980日元
10月24日			
重装机兵 R 改	NOWPRO	SLG	4800日元
豪翔传 崩坏之轮舞曲	BANPRESTO	SLG	5800日元
永恒之蓝—青之天外	任天堂	RPG	4800日元

WSC

游戏	厂商	类型	价格
11月8日			
凶暴人舞会中的孙悟空	BANDAI	ACT	价格未定
发售日未定			
最终幻想 III	SQUARE·ENIX	RPG	价格未定

XBOX

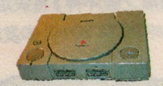
游戏	厂商	类型	价格
10月9日			
残忍的力量	MICROSFTWARE	SLG	6800日元
10月23日			
真·女神转生	ATLUS	RPG	4800日元
疯狂出租车 3	SEGA	RAC	4800日元
装甲骑兵	SEGA	STG	4800日元
10月30日			
世嘉 GT2002	SEGA	ACT	价格未定
11月27日			
山脊赛车进化版	NAMCO	RAC	6800日元

科学时代 2003.11 电子游戏与电脑游戏

2003年11月号 下半月版 总第136期


COVER:GUNDAM

特别企划



震撼特报

健康游戏忠告
抵制不良游戏,拒绝盗版游戏。注意自我保护,谨防受骗上当。适度游戏益脑,沉迷游戏伤身。合理安排时间,享受健康生活。

CONTENTS

游戏索引·GAME INDEX

主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社址 海南省海口市公园路3号明星大厦403室
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 张立新 肖滏龙 陈松南 李晓军
执行主编 高墨林
编辑部主任 任良
艺术总监 高墨林
美术编辑 关云峰
专栏编辑 袁亮 潘秉正 刘晓亮 李晓波 高姗 蔡晨东 宋妙妙 王华崇
印刷 山东新华印刷厂临沂厂
国际标准刊号 ISSN1005-250X
国内统一刊号 CN46-1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局
邮发代号 24-165
广告许可证 琼工商广字04号
邮政编码 100085
通信地址 北京市清河邮局062信箱
电子信箱 tvandpcgame@yahoo.com.cn
广告发行部 010-84853492转26
邮购咨询 010-84853492转11
读者热线 010-84853492转31
出版日期 2003年11月1日
定价 人民币8.60元

短消息：据日方情报员向井由佳今日透露，来自集英社的未确定消息称，荻原一至原著的漫画名作《BASTARD!! 暗黑之破坏神》将决定游戏化，目前机种等一切不明，预定于集英社动漫游戏展示会"JUMP FESTA 2004"中发表。

SCOOP特报 微软大肆进攻低龄一族 众多童稚游戏异彩纷呈

据微软副总裁 Ed Fries 公开表示，关于目前 Xbox 的锁定族群方面，为了增加玩家的族群年龄层，改善一开始推出时以成年人等核心玩家为主要目标族群的方针，将积极开拓年轻族群的市场，以增加 Xbox 玩家的族群玩家。同时今后 Xbox 也将会设法来挑战这个族群市场，目前微软计划先推出来抢占该市场的游戏包括「哈利波特 魁地奇大赛」、「鬼屋大冒险」、「哈利波特 神秘的魔法石」、「Music Mixer」、「Kameo」等 10 款游戏，其中尤其是「Kameo」与「鬼屋大冒险」两款，更是由 Rare 所开发的主力大作，希望能透过 Rare 的技术力量确实达到抢攻低年龄层年轻玩家的目标。

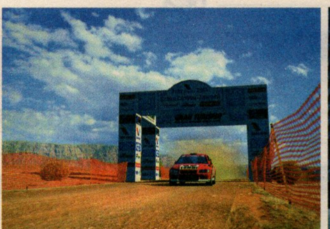
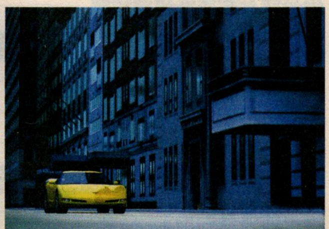
另外据表示，目前包括各开发公司在内，微软目前正有 35~40 款 Xbox 游戏在开发中，其中像「最后一战 2」并非如外界所传延期到 2004 年，而是原本就预定 2004 年发售推出。至于 Xbox 主机的今年销售目标将以 500 万台为目标，预定累计贩受出货台数则是以 1450 万台为目标。而关于目前在欧洲 Xbox Live 的会员登陆方面只有 5 万人左右而已，约只有主机台数的 2%而已。

同时根据消息指出，预估英国的 Xbox 主机可望在近几周内突破累计出货销售 100 万台的目标，由此显出 Xbox 主机在英国受欢迎的程度是如何了。


▲图为 XBOX 游戏《鬼屋大冒险》

SOFT软件 追求画面更精致、更真实 《GT 赛车 4》再爆猛料

美 SCE 会社于 9 月 16 日在美圣福朗西斯科召开 "SCEA Gamers' Day" 中，PS2 用赛车游戏巨作《GT 赛车 4》的制作人山内一典透露了部分游戏的最新情报，该作中的真实赛道都采用了 GPS、卫星摄影等技术进行取材，平均每条赛道拍摄了 2-3 万张照片进行建模制作；游戏中将收录 500 台以上的车型，每辆车约使用 2-3 千个多边形；新作特别采用了新的 AI 开发引擎，AI 控制的车辆将接近真实人类车手的反应力，可在 0.3 秒内对赛道内的情况作出反应，在单人游戏时也将体会到激烈的对战感觉；游戏对应 LAN 连线及 PS2 网络，最大支持 6 人同时对战，另将对应 PS2 用 HDD 硬盘，预定将可下载游戏新资料等；游戏进一步消息将于 "东京游戏展 2003（TGS 2003）" 中发表。

SOFT软件 换汤不换药旧颜新妆大捞票 史氏兜售《最终幻想》国际版




SQUARE ENIX 会社开发的 PS2 用 RPG 巨作强化版《最终幻想 X-2 国际版＋最终任务》，游戏中目前已知将追加 2 套服装，1 套为已公开的女巫服（PSYCHIC），另一套为游戏服装设计活动中获胜的最优秀作品；在国际版中另将追加收录强力新 BOSS；全新内容 "最终任务" 中将采用日语配音；游戏预定于今冬发卖。由于《最终幻想 X-2》在日本的热销，该作推出国际版也是理所当然的。为了增加 "国际版" 的含金量，SQUARE-ENIX 在这款游戏中又加入了一个 "最终任务" 的新内容。

这款游戏中所谓的 "最终任务" 将以一张附加 DVD 的形式推出，故事发生在 "Yadonoki 塔" 中。这张碟中不仅收录了《最终幻想 X-2》中的全部 CG 动画，还加入了三段全新情节 Movie。

EVENT事件 厄运！索尼游戏再次被控！噩耗！又一游戏命案发生！

美国田纳西州有枪击案受害人家属，准备控告暴力电视游戏系列《 Grand Theft Auto 》的英国制造商，索偿约七亿五千万港元，原因是涉案少年模仿游戏情节，枪杀了一名男子和枪伤了一名女子。

涉案两兄弟上月承认疏忽杀人罪和严重伤人罪时，称因感到苦闷，才模仿《 Grand Theft Auto 》情节枪击驾驶者。《 Grand Theft Auto 》是要玩者扮演流氓，替黑帮头子偷车、贩毒和杀人、枪击路人和驾驶人士，每完成一件任务便可获加分及更多武器。受害人家属指涉案少年是模仿游戏情节犯案，故游戏制造商要为此负上全责；而该游戏是专供索尼 PlayStation 电视游戏机使用，因此索尼也将被控。



KONAMI 对影业颇感兴趣 力邀名导筹拍 SH 同名电影

KONAMI9 月 22 日公布，其心理恐怖游戏巨作《寂静岭》的电影版将会在全球上映。目前 Davis Films 制片公司已经取得该片制作权。影片投资达数千万美元，预定于 2004 年开拍，2005 年在欧美、日本等地公映，导演将由 2001 年最卖座的法国电影《狼族盟约 Le pacte des loups》的导演克里斯托弗 · 甘斯担任。另这是 KONAMI 会社首次参与游戏电影化，将负责电影剧本及角色设计等工作。

Dark Aura Entertainment 的高层称，他们已经在着手电影拍摄的准备工作，甚至已经在开始考虑影片的演员阵容，而现在他们意见比较一致，而可能性也比较大的就是聘请新生代美艳女演员 Chyler Leigh 扮演游戏中的 Lisa Garland 护士。而 Dark Aura 还希望 Johnny Depp、Carrie-Anne Moss、Bill Pullman、Lisa Marie 和 Anjelica Huston 能出演这部电影，但现在具体的演员阵容还没有最后定案，还是让我们"走着瞧"吧。

Dark Aura Entertainment 高层还证实电影将会以游戏第一集的故事为蓝本进行创作，拍摄地点大概为美国的东北部（马里兰或纽约郊区），他们还在寻找制作电影中的特效镜头的工作小组，而最有机会接过这项富有挑战性的任务的将会是 Stan Winston studios。

"《寂静岭》是一款非常优秀的游戏，这款游戏中出色的氛围吸引了全世界数百万玩家——它是如此的恐怖。能够与这款游戏相联系我感到十分自豪。"导演 Gans 说。为了保证电影的原汁原味，KONAMI 也将派出游戏制作人进行监督制作。从剧本创作到怪物设计、角色设计、音乐制作都将有 KONAMI 的工作人员辅助。

"《寂静岭》之所以能取得如此巨大的成功，主要是因为游戏融合了悬疑、复杂的故事情节和奇特的角色设计。"美国 KONAMI 首席运营官 Geoff Mulligan 说，"我们相信 Samuel Hadida 和他出色的小组将会带给观众一个难忘的电影体验。"

最后，Dark Aura 还透露其实最近 New Line Cinema 公司一直在和 KONAMI 公司商议将《合金装备》系列游戏改编为电影的事项，但具体进度就没有向我们说明，图为预定将在电影扮演 Lisa Garland 的美艳女星 Chyler Leigh。

SOFT WARE 软件 暴力电影女主角跻身业界 世界首个马拉松游戏生成

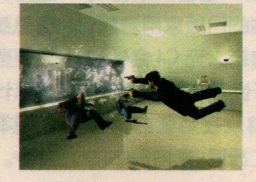


TAITO 会社开发的世界首个马拉松模拟育成游戏 PS2 用《高桥尚子之一齐来马拉松!》，游戏中收录 6 位不同性格的秘书，共收录可供育成的各种选手 1400 名以上，其中包括北野武导演著名暴力电影《大逃杀 2》中的准女主角中川爱海等演艺、游戏界的人士，选手可参与从市民竞赛至世界大赛的共 69 种比赛，通过记忆卡与密码可供 20 位育成的选手召开各玩家间的马拉松比赛，游戏预定于 11 月 13 日发卖，价格 6800 日元。

SOFT WARE 软件 影视动作巨星李连杰"加盟"SCE 强档游戏《Rise to honor》上演



由 SCE 开发制作，并预定 2004 年 2 月 17 日在北美推出，以知名动作明星李连杰为主题协力担纲演出的这款最新动作游戏《Rise to Honor》，游戏中玩家不但可以扮演由动作明星李连杰协力制作的角色运用各种武器枪械攻击敌人，还可以施展各种俐落精彩的拳脚功夫将对手一一击倒。而且游戏中还使用电影常用的运镜手法营造出如同电影般的质感，带给玩家有如化身警匪电影中的动作明星一般丰富的游戏乐趣与刺激。



SOFT WARE 软件 三大公司电玩明星齐聚一堂 《梦幻格斗大合集》其乐融融



角色魅力永远是游戏公司屡试不爽的抢钱秘诀，《任天堂全明星大乱斗》到《马里奥赛车》，这些游戏无须投入多少制作成本，却总能如流水般的热卖。如今 KONAMI 在《Konami 赛车》之后又将推出一款"全明星大乱斗"，这就是将于 12 月 18 日发售的《梦幻格斗大合集》（Dream Mix TV World Fighters）。

让变形金刚和炸弹人对决会是怎样一种感觉呢？让恶魔城的僵尸猎人与血腥咆哮的兽人们乱斗一场又会是多么有趣？由 KONAMI 旗下 HUDSON 制作的这款游戏将让你实现这一梦想。这是一款可以四人同时游戏的作品，对应平台为 PS2 及 NGC。游戏中收录了《高桥名人冒险岛》、《变形金刚》、《创造职业棒球》、《桃太郎》、《Twinbee》、《Bayblade》、《我们的太阳》、《血腥咆哮》等作中的经典角色，总共登场人数超过 20 个。玩家可以操作他们在童话般的梦幻世界中爽快的对决，游戏画面比较简单，不过打斗效果却十分火爆而夸张，是一款适合全家人一块玩的游戏。



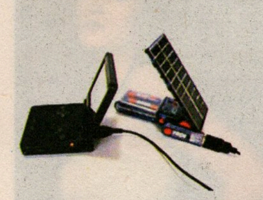
EVENT 事件 美 GC 跳楼贱卖、欧 GC 稳坐钓鱼台 史前最低价 99.99 美元震撼出击

美任天堂会社于 9 月 24 日宣布，美国地区的 GC 主机自 9 月 25 日起大幅降价为 99.99 美元，同时宣布推出《超级阳光马里奥》《动物之森 +》《银河战士》三款游戏的廉价版。

欧洲任天堂会社 24 日澄清传闻，宣布欧洲地区在 10 月份并没有 GC 主机的降价计划，以及并没有推出《F-ZERO GX》等 GC 同捆版的计划。欧洲以外地区情况仍然不明。

HARD 硬件 WARE

太阳能、视频电话新鲜上市 更显 GBA SP、GBA 卓越性能



日本公司太阳工房宣布推出一款 GBA SP 专用的充电周边套组，这款充电套组使用由该公司所开发的携带型太阳光发电系统「Violetta Solar Gear」，玩家可以籍此直接利用太阳光 给 GBA SP 进行充电，因此在户外 有插头的地方也一样可以对应充电，可以说是非常的方便。不过在晴天的情况下需要约 10 个小时左右的时间才能充满电。

另据日经的情报指出，通信器材厂商 DigitalAct 宣布目前正针对 GBA 开发一款最新周边机器套组「CamPhone Advance」，并会与耳机捆绑推出。只要利用这周边套组，玩家便可以拿 GBA 来当 TV 电话使用。目前这项任天堂授权商品预定 12 月发售，定价预估约 13000 日元左右。而在这项套组之中，预定将包括小型 CCD Camera 及麦克风等，玩家只要将之接上游戏主机便可以打电话并在荧幕中看到彼此的动画呈现，而在使用的线路方面目前预定为一般的类比电话线路，在开启电源后使用者只要依照画面指示便可以打电话，且不需接续宽频等网路，可说是非常有趣的周边设定。DigitalAct 表示他们是在看到 GBA 主机庞大的普及数量，在得到任天堂的正式许可下进行本产品的开发的，希望能以 GBA 为基础，解决视频电话因为成本问题而普及率不高的问题。



主要特征：

■通过 GBA 平台扩大视频电话的普及率；

■使用一般家庭普及的类比电话线，通话费便宜，不用额外的设备，也不需其他视频电话所需要的宽频连接及宽频费用；

■安装简单，把视频电话卡插入 GBA 游戏卡带槽就可以完成安装；

■为 GBA 量身定制的外观，安装后与 GBA 融为一体，不损害 GBA 主机的整体造型；

■使用 GBA 的原有按键（十字键和 AB 键），操作简单，不用进行复杂的设定，谁都可以使用，小孩子也没问题；

■简单操作就可以方便的设置时间薄、电话薄等电话附属功能；

■电源由 GBA 供给，不用外接电源；

■画面分为 3 部分：对方图象，本人图象和操作画面，可以随时确认自己的当前容貌；

■附赠 GBA 耳机套件（包括耳机和麦克风），不用另外购买；

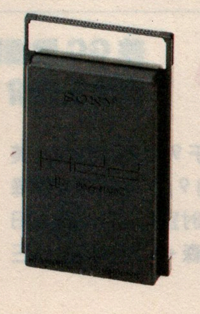
■并非一般的动画邮件，而是真正的实时双向电话功能，可以即时看到对方的样子并听到对方的声音。

HARD 硬件 WARE

索尼自爆新款 PS2 硬盘及 PSX 玩游戏听音乐看影像一体化



日本电子大厂索尼表示，将于明年 3 月在美国推出一款 PlayStation 2 (PS2)用硬盘，让这项广受欢迎的游戏机成为家庭娱乐中心，能够处理音乐、图片等媒体。这款令人期待已久的硬盘标价 99 美元，将预载 Square Enix 的在线角色扮演游戏“太空战士 XI”(Final Fantasy XI)，让用户可以与其他 PS2 玩家和使用个人电脑的对手竞技。索尼表示，该公司还计划在这款 40GB 的硬盘上装载其他游戏以及试玩版，但并未公布这些游戏的名称。然而索尼指出，该款硬盘不仅可用来玩游戏，还包含一个媒体播放器，可让用户播放 MP3 音乐和观看照片。索尼美国游戏部门执行副总裁豪斯(Andrew House)表示，该款硬盘不大可能提供更强大的媒体功能，比如电视节目录影。他说：“我们即将推出另一款产品，名为 PSX，我想它会更直接着重于上述功能。而 PS2 硬盘主要是针对我们非常了解的客户，至少在初期是如此。”PSX 预计于明年推出，将包含 PS2、更大的硬盘、以及 DVD 刻录机。



SOFT 软件 WARE

超酷动作游戏神秘发布 《红忍》集大成再现 PS2



《红忍》对应平台为 PS2 和 XBOX，在游戏系统方面，该作融合了《天诛》和《古墓丽影》的要素，我们可以看见忍者狗绳在游戏中的大显神威，也会发现劳拉的经典动作。由于以一人之力对抗整个黑蜥族势必十分艰险，游戏中 Kurenai 要用尽各种手段。例如用美色诱惑敌方小兵，用各种经典忍者道具以潜入、正面对抗等方式杀对方个措手不及。

EVENT 事件

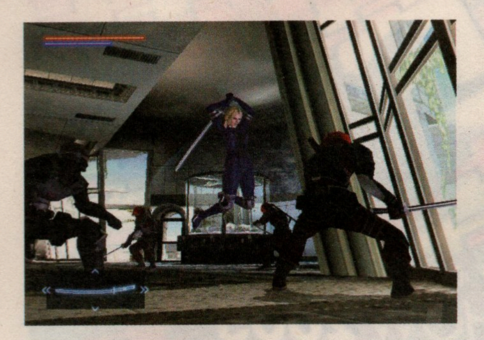
韩国张开臂膀喜迎扶桑 任天堂陶醉于温柔之乡

任天堂会社宣布，在韩国政府对日语家用游戏的销售解禁之际，决定强化任天堂在韩国的家用游戏事业，计划积极在韩国投入语言关系影响较小的动作等类型的日版家用游戏，任天堂韩国总销售商大元 C.I 会社也将继 7 月在韩国开设了 GC 游戏房后对 GC、GBA 日版游戏在韩国的销售起促进作用。自二战后，来自日本的电影、电视、游戏、漫画等娱乐活动的演出和销售在韩国一直遭到禁止，自 1998 年以来，这一禁令有逐步缓和的趋势，6 月日本首相小泉纯一郎与韩国总统卢武铉关于日韩文化交流的会谈更带来了解禁的良机，韩国政府表示计划于 2004 年 1 月 1 日起对来自日本的音乐 CD 与家用游戏等解除禁令。

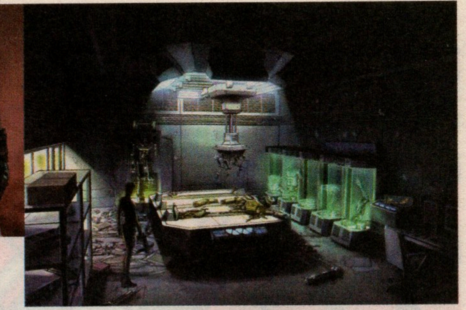
SOFT 软件 WARE

铁拳女王 NINA 变身女特工 冒险游戏《NINA》开发中

NAMCO 会社决定推出 PS2 用动作 AVG 游戏新作《NINA》，游戏以著名 3D 格斗对战游戏《铁拳》系列中的人气角色 NINA 作为主角，整体游戏风格与 SQUARE 会社的《保镖》类似，目前开发度 30%，预定于 2004 年发卖。







由 NAMCO 预定 2004 年发售，定价未定的这款 PS2 动作冒险新作《Nina》，游戏中以该公司人气格斗系列「铁拳」中的暗杀术美女 Nina Williams 为主题，带领玩家进入 Nina Williams 过去的各种经历故事。《铁拳》系列中的经典场景也将在该作中出现，例如 Boskonovitch 博士的实验室。Nina 的“好姐妹”Anna 也将会在游戏中出现。

而本作最大的游戏特征，便在于只要使用 L、R 两个类比摇杆便可以操作游玩。其中 L3 为角色移动，R3 则是攻击操作。在攻击时，玩家只要将 R3 往敌人方向“弹”过去便可以 入指令进行攻击，而在连续攻击与防御方面，一样也只要把 R3 的输入时机与 L3 互相配合输入组合便可以施展出来，因此玩家应可轻松上手才是。除此之外，在本作还加入一个所谓「内部破坏」的原创系统，当玩家发动这个「内部破坏」并锁定敌人之后便可以像 X 光透视一样“秀”出对方的透视圈，此时玩家只要在一定时间 攻击指定的部位，便可以对敌人弱点造成重大伤害，甚至达到一击必杀的效果，增加更多游戏乐趣。

EVENT 事件

NGC 游戏风格趋向贵族化 英国大学低成本为其卖命

据消息指出，独立游戏工具开发商 SN Systems 公司将提供 NGC 游戏开发工具系统「SN-TDEV」给英国 4 家大学使用。虽然这项活动并不是免费提供，但 SN Systems 在费用方面却将成本减少提供给一般游戏开发公司最多 60%的金额，让各大学能以一般游戏开发公司 4 成的成本费用更加容易导入这款开发系统。

除此之外，另外关于未受到任天堂授权便无法开发 NGC 游戏这一点目前 SN Systems 也与任天堂定下协议解决此问题，让各大学能在教育及研究等目的下使用这款工具，也让 NGC 的游戏开发内容类型变得更加丰富。

SOFT 软件 WARE

索尼娱乐再获科乐美经典名作支持 《恶魔城：无罪的叹息》登陆 PS2



由 KONAMI 预定 11 月 27 日发售推出，定价 6980 日元（限定版 8800 日元）的这款「恶魔城：无罪的叹息（Castlevania：Lament of Innocence）」，本作可说是该系列第一款在 PS2 上推出的游戏软件，因此在制作团队上也特 精挑细选，除了由制作 1997 年 3 月 PS 版《月下夜想曲》、2002 年 6 月 GBA 版《白夜协奏曲》、2003 年 5 月《晓月圆舞曲》等作品的 IGA 担任制作人一职，并招来小岛文美负责角色设定，以期创造出全新的《恶魔城》世界，让玩家能再度领略这款系列作品的魔幻魅力。

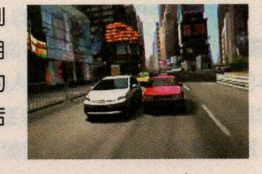
SOFT 软件 WARE

SCE《GT4》疯狂大派对 TOYOTA 好礼免费大派送





索尼 SCEI 会社与日本著名汽车企业——TOYOTA 自动车会社于 24 日联合举办了名为“PS2 专用特别版《GT 赛车 4 PRIUS TRIAL VER.》”的游戏发表会，该特别版游戏采用了《GT 赛车 4》的物理举动模拟系统与 CG 描画技术，真实再现了 TOYOTA 会社的最新车种“新型 PRIUS”，该车型号称 1 公升汽油可行驶 35.5 公里，为目前世界上耗油最省的车型。另外，索尼 SCEI 会社发言人表示，该特别版将于 10 月 20 日至 11 月 30 日间在日本全国约 2000 家的 TOYOTA 专卖店中免费赠送。



SOFT 软件 WARE

大作《混沌军势》“一女侍二夫” 八国语言登陆 PC 强劲势头不可挡

早在今年 6 月，CAPCOM 就已宣布将会把今年 3 月刚推出 PS2 版的动作 RPG 游戏大作《混沌军势》（Chaos Legion）移植到 PC 平台上推出，现在又进一步公布了这款游戏 PC 版的正式标题为《混沌军势国际版 FOR PC》，并表示游戏的正式发售日已定为 11 月 14 日，届时世界各地的玩家将可以同时目睹这款游戏的风采。



这款游戏的 PC 移植版除了将支持 PC 的高分辨率外，最大的特色就在于游戏本身使用英文作为配音语言，而同时还会配合全世界同时发售的主题配上英语、日语、法语、德语、西班牙语、意大利语、韩语、汉语（包括简体、繁体）八种语言的字幕。这也是日本 PC 游戏史上首款同时对应 8 种语言的游戏。游戏将支持 Windows 98/Me/2000/XP，双 CD-ROM，定价 5800 日圆。

游戏的画面和 PS2 版对比将会有全面的飞跃，对应 PC 的高分辨率，游戏里提供了从 640×480 到 1,600×1,200 的分辨率给玩家选择。

《混沌军势》PS2 版已于 3 月在日本发售，而欧美地区的版本也早定在夏季推出，因此可以推测 CAPCOM 移植这款游戏其实主要还是针对韩国、香港、台湾等地的东亚市场的。

文:围城 编:莫妮卡



东京游戏展的展望

一年一度的东京游戏展(以下简称 TGS)也快将开幕了,自从由往年开始把一年两次的 TGS 变成一次后,吸引力的确大了很多,最起码看到的新 game 数目会比较多。今年游戏市场主力的 3 部游戏机 PS2、GC、XBOX 也步入成熟期,所以更值得期待新游戏的发表,而我也对 TGS 有着这样的展望。

首先是 PS2 的展望,PS2 是 3 部主机中发展得最快最成功的一部,所以游戏数量也是最多的。主机生产商 SCE 本身的游戏数量不多,不过 SCE 为了给 PS3 铺路,所以还是会动用大量资源在网络上发展,如发表一下新的 online game 之类。提到已发表的 PS3,在今次的 TGS 应该不会现身,因为现在正是 PS2 发展如日中天的时期,发表新机并不是适当时候。但提到 SCE 的新主机,又会想起另外还有一部新的手提游戏机 PSP。以往在 SCE 的发表会上说明了 PSP 的规格,但有关主机身是如何还是一个迷,所以借今次的 TGS,一次性发表详细的 PSP 内容,如主机的外型、基本售价和对应游戏等等是最好不过的了,如此展览的所有目光也必定集中在 SCE 身上,实在是一举两得的办法。

因为 3 部主力的家庭用游戏机还有一定的寿命,所以发表新的机种只有 PSP 一部,而其次便集中在游戏软件身上了。继续说 PS2,大部分出展的厂商也一定会有 PS2 的作品发表,有谁不希望在肥沃的泥土上耕作呢?在写这篇文章时,有关今年 TGS 的资料还是很少,所以很难预测厂商们今年会有什么样的浑身解数,所以本人会从已发表的游戏,还有在美国结束的 E3 去做展望:

回看已结束的 E3,当时已发表了很多的新作,而大部分的推出日期都是遥遥无期,在今次的 TGS 上重新宣布推出日版,然后再拿出来做展览的机会很大。就好像 KONAMI 的《MGS3》、《GRADIUSV》、《恶魔城》等人气作品,这些人气一等一的作品一定会在 TGS 中再次亮相,而且游戏已开发了一段时间,应该会顺便宣布发售大体日期吧。而其他的名厂商如 CAPCOM 、NAMCO 等,展出的作品应该也离不开已发表作品,如《鬼武者 3》、《鬼武者无赖坛》、《XENO SAGA Episode2》等,但既然称得上是厂方的大作,没有九成的完成度,展出也不会有什么大惊喜,可能又会是当时的发布片断,所以在 TGS 中不要抱有太大的希望。相反要注目的,可能会是 SEGA、SQUARE ENIX 这两间厂商,已知道 SEGA 这次不但会有 E3 曾试出的游戏如《Altered Beast》《忍 Kunoichi》等出展,还有不少全机种游戏、还有 PS2 或 GC 独占的游戏将会发表,因为这些是首次发表的游戏,而且还有新的《樱大战》游戏出展,所以会带来更多注目和期待。而另一值得注目的 SQUARE ENIX,经常听到当年 PS 劲作《FF7》的重新制作版,将会在今年的 TGS 中展出,虽然这个传闻未经证实,不过也是很令人期待的。SQUARE ENIX 还有其他已公布的游戏也是很吸引人的,例如未曾公开过任何影像的《Kingdom Heart2》、完全未发表过的作品等等。

而其他的两间主机厂商任天堂和 MICROSOFT,因为他们推出的游戏数量相对较少,由 MICROSOFT 推出的 XBOX 不用说,任天堂也早在美国 E3 中一次公布过大量的新作,再加上任天堂照一贯惯例不参加每年的 TGS,可以预期两者的未发表新作不会太多,不过 SEGA 将会有 GC 用新作发表还算好事。

因为大部分游戏已在 E3 中亮相,所以今年的东京游戏展并算不上很吸引人,就正如以往 TGS 一年举行两次差不多,新作的数量并不是很多。但要开发好的游戏,并不是短时间可以达到的,所以大部分新作也在 E3 中亮相也是情有可原的。不过 E3 和 TGS 怎样说也有不同,E3 是美国的游戏展,而 TGS 是日本的游戏展,欧洲人和亚洲人的游戏文化有着很大的差异,所以即使 TGS 的展出游戏数量没有太大惊喜,对我们国人来说还是很有吸引力的,到 TGS 时如果会有更多未发表的新游戏就更好了。

这次游戏排行的变化很大，但是这个季节就是经典游戏倍出的时段，所以好游戏太多也使各位游戏爱好者们不知道要从哪部作品先着手玩起。这些精彩的游戏包括战斗类、运动类、育成类、角色扮演冒险类等，可以说将所有喜爱游戏的玩家都包括在内。如果你现在空闲了，不如自己投入冒险的世界中体验故事，也可以和朋友们在赛场上争夺高低，所有的一切都会给你带来无尽的快乐。

游戏榜中榜TOP10

1 机动战士高达 相逢在宇宙



BANDAI ACT 9月4日

本月销量：15万3728 累积销量：15万3728



经典动画的完全游戏化，不仅完全遵循了动画中的故事情节，而且所有过场动画都重新制作，力求精美。游戏系统上采取全方位战斗模式，更能显示出宇宙的不可预测性。

2 胜利十一人 7



KONAMI SPT 8月7日

本月销量：8万9495 累积销量：86万6362

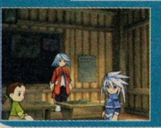


世界上最受欢迎的一项体育运动改编的游戏作品。这部作品不论是在画面上还是在操作上都比较前作有了一个大的提升，其中的感觉只有喜爱它的人才能知道。

3 仙乐传说

NAMCO RPG 8月29日

本月销量：8万354 累积销量：8万354



很经典的游戏啊，不论是游戏的画面还是故事的剧情安排都体现了制作者对于整个的世界观的深刻表现，可以说这款游戏是包含着深刻含义，让玩家享受的作品。

4 新约·圣剑传说



SQUARE-ENIX \ A·RPG \ 8月29日

本月销量：6万6971 累积销量：6万6971

5 最终幻想—水晶编年史



SQUARE-ENIX \ RPG \ 8月8日

本月销量：2万7968 累积销量：28万9930

6 实况强力棒球 10



KONAMI \ STP \ 7月17日

本月销量：2万169 累积销量：16万742

7 召唤之夜 3



BANPRESTO \ S·RPG \ 8月7日

本月销量：1万2283 累积销量：19万3724

8 卡比—天空骑士



任天堂 \ RPG \ 7月11日

本月销量：1万2159 累积销量：25万189

9 首都高赛 01



KONAMI \ RAC \ 7月24日

本月销量：1万2156 累积销量：17万3718

10 超级机器人大战 D



BANPRESTO \ S·RPG \ 8月8日

本月销量：1万2155 累积销量：15万1127

月间主机销量榜

主机	销量
PSone	526部
PlayStation 2	3万1702部
X-BOX	730部
GameCube	1万2671部
GBA	1万3292部
GBA SP	3万170部
Wonder Swan	484部

游戏期待榜

1 PS2 勇者斗恶龙 VIII



SQUAREENIX \ RPG \ 发售日未定

这款游戏虽然已经上榜许久，但是期待值非常高。上期我们已经对于这款游戏的第一次正式公开报道进行了介绍，所有玩家通过这一点了解，对于游戏会有更高的期待吧。

2 NGC 生化危机网络版



CAPCOM \ AVG \ 2003年冬

在今年底即将发售的这款游戏，由于它设计的网络功能而受到很多游戏玩家的期待。伴随着游戏的发售日临近，作品的期待度也在上升，本期已经越升到第二位。

3 NGC 生化危机 4



CAPCOM \ AVG \ 发售日未定

直到现在这款作品报道还是未有什么更大的进展。所发布的那些游戏图片和影象，虽然并不能完全展现游戏的真正魅力，但是绝对可以吸引玩家眼光。

4 PS2 合金装备 3



KONAMI \ ACT \ 2004年预定

同样是受到众多游戏玩家期待的游戏作品。现在游戏的报道也在陆续发布，但这对于那些炽热的玩家来说完全不能消除他心中的期望之火。

5 NGC 鬼武者 3



CAPCOM \ AVG \ 2004年3月

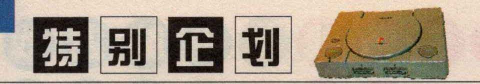
现在已经公布大致的发售日，这对于动作爱好者们应该是一个好消息。游戏的陆续报道将不断上演，游戏的真正面貌也马上就可以公开，所能做的只有等待。

6 PS2 异度传说 2 善恶的彼岸



NAMCO \ RPG \ 发售日未定

壮大的物语再度展开，人类将面临绝种危机。这便是游戏将要带给我们的故事。虽然它并不是受所有游戏玩家的欢迎，但是现在的期待值已经说明了一切。



编:小苗 协力:愚者、热血佣兵、九十九、石田、葵双叶、莫妮卡

PLAYSTATION 王座软件 TOP100!

1994-2000

1位 最终幻想7 ★★★★★

SQUARE/1997年1月30日/RPG/1181万2633本

PS上还有什么游戏能与本作相比吗?动人的情节,简洁而又完美的系统,让人乐不思蜀的迷你游戏……当之无愧的王者中的王者!!本游戏荣登榜首应该没有任何人有异议吧?

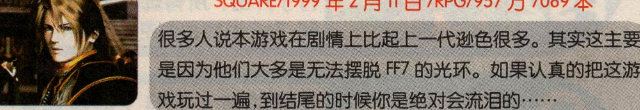
2位 勇者斗恶龙7 ★★★★★



ENIX/2000年8月26日/RPG/1139万4150本

对于ENIX摒弃优美的画面及多采的新要素而只强调RPG本质的观点,资深老玩家会说棒极了!而从次世代开始接触游戏的玩家则多视其为垃圾。但本游戏在日本绝对是国民级的!

3位 最终幻想8 ★★★★☆



SQUARE/1999年2月11日/RPG/957万7089本

很多人说本游戏在剧情上比起上一代逊色很多。其实这主要是因为他们大多是无法摆脱FF7的光环。如果认真的把这游戏玩过一遍,到结尾的时候你是绝对会流泪的……

4位 生化危机2 ★★★★☆



CAPCOM/1998年1月29日/AVG/745万8703本

PS上AVG的王者,其地位即使是现在也没有多大的动摇。其最大乐趣莫过于可以在游戏中痛扁僵尸,而回过头仔细思考一下其成功的秘诀其实不外乎五个字"简单,大众化"……

5位 最终幻想9 ★★★★



SQUARE/2000年7月7日/RPG/718万6299本

其实历代FF中9代是我最喜欢的一作,从开始游戏的那一刻起心中便一直有一种声,画,心合为一体的感觉……就好象自己已经变成了一只小鸟,在蔚蓝的天空下飞翔……

6位 合金装备 ★★★★☆



KONAMI/1998年9月3日/AVG/707万9220本

精品中的精品,根本不需要任何多余的修饰,如果此游戏面向的游戏群体可以再广泛一些的话……汗……等一下,那样好象它就不是合金装备了……

7位 德比赛马 ★★★★



ASCII/1997年7月17日/SPT/574万1197本

此类育成游戏的火热程度通常都可称为"风靡",最大的乐趣应该就在于看着自己辛苦养育的马儿在比赛中成为万众瞩目的焦点吧……

8位 GT赛车 ★★★★☆



SCEI/1997年12月23日/RAC/571万2417本

以难度著称的赛车游戏,PLAY此游戏的最大乐趣就在于通过不断的努力征服各式的赛道,从而在朋友面前炫耀一番~

9位 生化危机 ★★★★

CAPCOM/1996年3月22日/AVG/553万9842本

新世代AVG恐怖游戏的奠基者,在D之食桌,钟楼等老式AVG的基础上加入大量的动作要素,使得游戏更为大众所喜欢。

10位 铁拳2 ★★★★☆



NAMCO/1996年3月29日/FTG/541万5719本

此款游戏在当时的年代确属佳作,打斗时爽快的"砰,砰"也成为了当时谈论的话题。但是随着时间的流逝,到了今天这个游戏再拿起此游戏就有点……

11位 铁拳3 ★★★★



NAMCO/1998年3月26日/FTG/525万4087本

相比上一代有了质的飞跃,游戏变得更加爽快和流畅,而从凌小雨和雷武龙的中国功夫上更能看出制作组对游戏细节所倾注的心血。

12位 最终幻想战略版 ★★★★★



SQUARE/1997年6月20日/SLG/517万4785本

SQUARE的SRPG大作,系统上对最终幻想系列和皇家骑士团系列进行了双承袭。而感人的剧情更是赚取了无数少年的眼泪(如果想说此游戏没剧情的人拜托先去学学日文)……

13位 生化危机3 ★★★★



CAPCOM/AVG/1999年9月22日/509万1880本

不明白为什么很多人说本作品比较低档次,更不明白为什么有人会说克莱尔比吉尔漂亮……唯一的解释就是CAPCOM在制作生1的时候给2作了很大的铺垫,而这次却没有。

14位 GT赛车2 ★★★★

SCEI/1999年12月11日/RAC/493万5571本

GT的续作,在操作感上承袭前作的真实风格,并且也加入了一定的创新要素,奠定日后GT火热的基础。

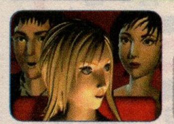
15位 山脊赛车 ★★★☆

RIDGE RACER

NAMCO/1994年12月3日/RAC/473万1798本

本游戏区别于GT系列不同点在于简单的操作,除了挂档和切换视角之外只有油门和刹车二键,因此难度方面也无法比拟GT。

16位 寄生前夜 ★★★★



SQUARE/1998年3月29日/A·RPG/465万5356本

SQUARE从不糊弄玩家,即使是象寄生前夜这种以前从来没有尝试过的类型也能作得象模象样并博得满场叫好。女主角AYA更是成为了一时之间谈论的话题。

热血佣兵：很荣幸的负责本次特别企划——PS 王座软件 TOP100 的前 20 名游戏的点评。可以说能够坐上前 20 座位的游戏都是绝对的经典，全部给 5 星都不为过。所以本次的评分多为我个人的观点，如果读者朋友不能同意的话也请不要扔西红柿啊～毕竟我也是用了心的啊！

17 位 前线任务 ★★★☆



SQUARE/1998 年 2 月 11 日 /S·RPG/447 万 1442 本

又是 SQUARE 不同类型游戏的尝试，描写近未来时代的机甲战争，其中自己为机体添装零件和武器的设定在当时可以说是非常大胆的尝试。

18 位 浪漫沙加 ★★★☆

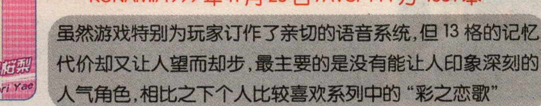


SQUARE/1997 年 7 月 11 日 /RPG/445 万 7797 本

以七个主角不同的视点来讲述一个大时代下的故事，没什么可说的。除了佩服和绝赞之外，我们还能给 SQUARE 送上什么哪？

19 位 心跳回忆 2 ★★★☆

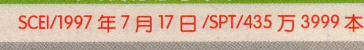




KONAMI/1999 年 11 月 25 日 /AVG/444 万 4351 本

虽然游戏特别为玩家订作了亲切的语音系统，但 13 格的记忆代价却又让人望而却步，最主要的是没有能让人印象深刻的人气角色，相比之下个人比较喜欢系列中的"彩之恋歌"

20 位 大众高尔夫 ★★★



SCEI/1997 年 7 月 17 日 /SPT/435 万 3999 本

国民级游戏！国民级游戏啊！只可惜是日本，而不是我国……毕竟高尔夫在中国还只是属于"贵族"的运动……

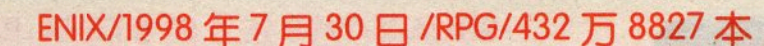
21 位 铁拳 ★★★★



NAMCO/1995 年 3 月 31 日 /FTG/432 万 9724 本

本作是与 VR 战士齐名的作品，游戏是将人物的动作分为左拳、左脚、右拳、右脚的形象化分类。招数也是从这些设定中演化。大量的激烈场面可以使玩家获得更大的感官刺激！

22 位 星海传说 ★★★★





ENIX/1998 年 7 月 30 日 /RPG/432 万 8827 本

游戏的人设由著名漫画家藤岛康介担当。其最大的特点是角色的等级并不是以平常的 99 级为最高上限而是以 200 级最高！由于拥有很高的游戏性所以在当年很受欢迎。

23 位 狂热节拍 ★★★☆



KONAMI/1998 年 10 月 1 日 /ETC/432 万 6910 本

由于早期音乐类游戏匮乏，所以一些动漫乐曲随之涌现在游戏的节奏下，吸引了大批玩家。引用的操作系统是基于街机版本的操作键位，通过按手柄按钮来完成输入音符的目的。

24 位 山脊赛车加强版 ★★★☆



NAMCO/1994 年 12 月 3 日 /RAC/428 万 2628 本

同名街机作品的移植版本，内容几乎与街机版相同。不同的是在资料读取内容时会出现一个类似 FC 上小蜜蜂的游戏。使玩家不再枯燥等待。

25 位 DDR ★★★☆

KONAMI/1999 年 4 月 10 日 /ETC/423 万 1437 本

本作的操作系统奠定了音乐类游戏的基础系统，此类游戏的操作系统大多是从其演化而来，游戏中的音乐除了取自世界名曲就是由著名音乐家亲自制作。

26 位 浪漫沙加 2 ★★★★



SQUARE/1999 年 4 月 1 日 /RPG/423 万 762 本

游戏画面制作精美，人物关系错综复杂。是一举奠定浪漫沙加系列经典地位的超然之作。率先采用静态贴图的方法，将静态 CG 贴到游戏中使画面看上去更真实，人物更生动！

27 位 时空之轮 ★★★★☆



SQUARE/1999 年 11 月 18 日 /RPG/422 万 7070 本

PS 上时空之轮的新一作，游戏的画面显示出当时 SQUARE 所能发挥 PS 机能的极限，虽然游戏的故事和 SFC 版本没有关联，但是独立而有趣的剧本也博得玩家的一致好评！

28 位 陆行鸟不思议迷宫 ★★★



SQUARE/1997 年 12 月 23 日 /RPG/421 万 1248 本

续 FF 系列推出后，陆行鸟以一种 FF 系列形象代言人的身份出现。由于它独特的知名度所以诞生出了本作，游戏是采用类似转迷宫的方式游戏，画面与音乐都有些 FF 系列的风格。

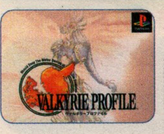
29 位 宿命传说 ★★★★



NAMCO/1997 年 12 月 23 日 /RPG/415 万 2308 本

传说系列的第二弹，相比前作而言，增强了游戏画面的表现，使得游戏的发色度更加绚丽，色彩更加鲜明！另外，新制作的动画也使受欢迎度大增。

30 位 北欧女神 ★★★★☆



ENIX/1999 年 12 月 22 日 /RPG/414 万 9614 本

ENIX 在 99 年制作的重量级游戏，游戏以其深厚的世界观设定而闻名，多结局多路线使得本作更加受到广大 RPG 爱好者的青睐，直到今天这款游戏还为人所称道。

31 位 特鲁尼克大冒险 2 ★★★



ENIX/1999 年 9 月 15 日 /RPG/413 万 8539 本

本作的形象人物取自 ENIX 著名游戏《勇者斗恶龙》中的旅行贩卖商特鲁尼克，游戏中特鲁尼克要不停穿插在各种迷宫中找寻宝物打倒敌人，不断变换的地图正是本作最大的特点。

32 位 德比赛马`99 ★★★☆



ASCII/1999 年 9 月 30 日 /SPT/411 万 6734 本

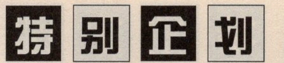
本作是 PS 上德比系列最经典的一作，游戏中除了饲养自己的马参加比赛外还可以通过赌马来赚取金钱，与实际完全相同的马票也是本游戏最值得炫耀的地方。

33 位 山脊赛车 4 ★★★★



NAMCO/1998 年 12 月 3 日 /RAC/409 万 1928 本

山脊赛车 4 可以称的上是一个赛车类游戏的里程碑！值得一提的是游戏追求一种急速奔驰的快感，而且对操作的要求也并不很高。可涂装的车辆与大量的隐藏赛车都是本作的卖点。



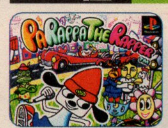


特别企划



葵双叶:这些 PS 的经典游戏,曾经伴随我们走过了很多岁月,其中有激情也有伤感,激情的是动作游戏的舒畅感觉,而每当将一个 RPG 或 SLG 游戏打穿,都会莫名的失落,也许是那些经典的剧情真的吸引了我的“游戏之心”。这是一个难以遗忘的时代。

34位 啪拉啪拉啪 ★★★★



SCEI/1996 年 12 月 6 日 /ETC/408 万 3680 本

游戏之中所采用的乐曲在当时来说是很前卫的,这是首个利用 3D 渲染技术制作的游戏。游戏中的主人公与各种道具都是由一块块的 3D 模板制作而成,画面相当的独特。

35位 蛊惑狼 3 ★★★☆



SCEI/1998 年 12 月 17 日 /ACT/402 万 3304 本

蛊惑狼是当初 SCEI 用来抗衡 SEGA 音素小子系列的重量级角色,这个系列的作品累计数量以经成为了 SCEI 销量最大的产品。多玩法与可任意选择关卡,是游戏最大的卖点。

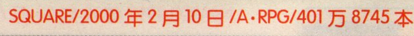
36位 大众高尔夫 2 ★★★



SCEI/1999 年 7 月 29 日 /SPT/402 万 2511 本

在日本打高尔夫球,要消耗大量时间与支付高昂的费用,这款游戏是为了让更多人来感受这项运动应运而生,玩家可以坐在家中通过游戏来享受真实球场的环境与挥棒时的快感。

37位 放浪冒险谭 ★★★★



SQUARE/2000 年 2 月 10 日 /A·RPG/401 万 8745 本



SQUARE 最成功的一部单系列的作品。日本最有名的游戏杂志《ファミ通》在它的游戏评测中给过 40 分的满分,游戏的画面制作精美、理念超前是难得的佳作。

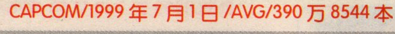
38位 随身玩伴 ★★★★



SCEI/1999 年 7 月 22 日 /ETC/400 万 2823 本

随身玩伴是专门用来对应 PDA 所推出的一款 PS 用游戏,此游戏最大的特点是可以放在 PDA 上使用。游戏的内容丰富,ACT、SLG、RPG 各种类型的游戏都会出现。

39位 恐龙危机 ★★★☆



CAPCOM/1999 年 7 月 1 日 /AVG/390 万 8544 本



这款恐龙危机的推出时其系统所引用的仍旧是生化的蓝本。不过,作为新系列的第一部还是有值得称道的地方,使用大量蒙太奇手法处理的过场 CG 叫人过目不忘。

40位 电车 GO! ★★★

TAITO/1998 年 12 月 18 日 /ETC/389 万本 2306





TAITO 的招牌游戏,曾经在日本受到不同年龄的好评,在国内也有不少玩家喜欢。过一把开火车的瘾真是不错……

41位 超级机器人大战 α ★★★☆



BANDAI/2000 年 5 月 25 日 /S·RPG/87 万 1129 本

当时相当轰动的机战大作,在画面上有一个质的飞跃。终于加入了非高达,铁甲万能侠,盖塔外的机体,如大家喜欢的 MACROSS 系列,里程碑!!

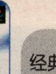
42位 实况职业棒球 `99 开幕版 ★★★



KONAMI/1999 年 7 月 22 日 /SPT/386 万 5875 本

日本的国民游戏,透着日本人对棒球的热爱。和 WE 系列并称为 KONAMI 的运动游戏的镇社二宝。

43位 最终幻想 7 国际版 ★★★★★



SQUARE/1997 年 10 月 2 日 /RPG/385 万 6032 本

经典的延续,为 FF7 的成功起到了锦上添花的作用。初次让玩家见到了什麼是不可战胜的 BOSS!

44位 SD 高达 G GENERATION ★★★



BANDAI/1998 年 8 月 6 日 /SLG/385 万 5334 本

如果说是机战的高达分支就太小看这款游戏了,自成一体的系统并借助了高达的影响力是本游戏的魅力所在。

45位 少年街霸 3 ★★★☆



CAPCOM/1998 年 12 月 23 日 /FTG/384 万 3613 本

区别于正统街霸的的系统,在该系列也是标志性的作品。对当时的街机市场是阵难得的清风。

46位 山脊赛车 3 ★★★



NAMCO/1996 年 12 月 3 日 /RAC/381 万 9521 本

标志性的日式赛车游戏,对美式赛车游戏进行了冲击。可能就是它引发了日后世嘉拉力系列,GT 赛车系列,山脊系列三足鼎立局面。

47位 武藏传 ★★★☆



SQUARE/1998 年 7 月 16 日 /A·RPG/381 万 6019 本

还是 SQUARE 强啊!A.RPG 能做到这种地步不服不行,吸收对方的能力真是有特色!一句话,没玩过真是一大遗憾呀。

48位 圣剑传说 MANA ★★★☆



SQUARE/1998 年 8 月 6 日 /A·RPG/385 万 5334 本

任务制的 A.RPG 感觉会有点怪,童话般的画风给人一种返回童年的感觉。

49位 妖精战士 2 ★★★★



SCEI/1996 年 11 月 1 日 /RPG/373 万 5195 本

妖精战士系列最成功的一部作品。继承前代剧情使妖精战士系列借此作一举成名。

50位 TOBAL 星际格斗 ★★☆



SQUARE/1997 年 4 月 25 日 /FTG/371 万 6687 本

鸟山明的画风是这个游戏的一个亮点。

愚者：PS 在游戏机的领域是划时代的产物，是游戏业的第一座里程碑，随着《FF7》的一炮而红，宣布了游戏界的名字不再姓"任"。虽然它离现在的我们越来越远，但是象《FF8》、《武藏传》等史氏的经典作品仍然会让一批老玩家津津乐道……即使现在玩起这些老游戏，比起现在只重画面的"大作"也是毫不逊色的。

51位 魂之利刃 ★★★★



NAMCO/1996年12月20日/FTG/371万5918本

片头，一定要说片头，获奖无数，好评即使在今日也是余音绕梁。不过喧宾夺主的片头并没有掩盖它实质的优秀，在当时已经算是超移植了。

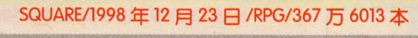
52位 拉米乐队 ★★★



SCEI/1999年3月18日/ETC/369万213本

"啪啦啪啦啪"的外传游戏，其中有部分角色是继承"啪啦啪啦啪"的，但是难度并没有"啪啦啪啦啪"那麽高。

53位 陆行鸟 不思议迷宫2 ★★★





SQUARE/1998年12月23日/RPG/367万6013本

陆行鸟终于脱离FF的阴影独挡一面了，SQUARE塑造的新偶像直接挑战ENIX的挖宝英雄特鲁尼哥。

54位 DDR 2nd ReMix ★★★



KONAMI/1999年8月26日/ETC/365万5138本

99年正是跳舞毯风靡中国的时候，而带动这股风潮的就是音乐游戏的前辈DDR了。而2度混音几乎又成了当时DDR的代名词了。

55位 怪物农场 ★★★★☆



TECMO/育成ETC/1999年2月25日/363万1730本

可爱的怪物＋经营农场的定位，矛头直指大红大紫的口袋妖怪。可惜既生瑜何生亮呀……

56位 蛊惑狼2 ★★★★☆



SCEI/1997年12月18日/ACT/362万7841本

是ACT的模板级作品了，在PS上快餐游戏已不多见的时候还是很解渴的。值得一提的是动作的连贯性出奇的好。

57位 女神异闻录 ★★★



ATLUS/1996年9月20日/S·RPG/361万1480本

金子一马诡异的人设，仲魔的育成都是本作另类的特色。

58位 私立公平学院 ★★★



CAPCOM/1998年7月30日/FTG/360万2738本

CAPCOM向3D格斗转化的尝试作品，手感还是不错的，不过连击系统虽然简便但较肤浅。3D对战能发波感觉较奇怪。

59位 机动战士高达 基恩的野望 ★★★☆



BANDAI/2000年2月10日/SLG/360万1187本

从基恩军的角度看一年战争，原创的动画非常值得一看，不过真正值得期待的倒是它的资料盘。

60位 怪物农场加强版 ★★★



TECMO/1997年7月24日/育成ETC/359万9936本

虽然这款游戏并不是受到所有游戏玩家喜爱的作品，而且在画面上也不很华丽，但是其中的游戏内容的确是吸引了一大批玩家，完全可以说是快乐的农场生活。

61位 胜利十一人足球4 ★★★☆



KONAMI/1999年9月2日/SPT/357万6775本

这个足球系列一向受到足球运动爱好者的好评，本作已经是这个系列中的第四部，对于画面和操作系统的进化都已经作出了提高，是一款难得的作品。

62位 生化危机 双重剪辑震动版 ★★★



CAPCOM/1997年9月25日/AVG/356万6540本

生化危机这个系列最早登场的作品，是它打开了生化的大门，游戏的故事情节与时时震动的手柄，使玩家更能投入游戏中，去体会惊险。

63位 前线任务2 ★★★



SQUARE/1997年9月25日/SLG/356万6248本

这是一款操作战斗机械人来进行战略任务的游戏，尽管它在有些玩家眼中相对比较烦琐比较耗费脑了，但是它依然在很多游戏玩家手中是一部经典的战略游戏。

64位 胜利十一人足球3 ★★★☆



KONAMI/1998年5月28日/SPT/351万3821本

前两作已经吸引了很多足球运动玩家，KONAMI公司对于这个类型游戏的制作从这一部看已经初见成熟，从运动球员的动作流畅度和画面静态贴图看，都比同类游戏优秀。

65位 XI[Sai] ★★★★



SCEI/1998年6月18日/TAB/350万3450本

很具有趣味性的智力游戏，如果你感觉自己思维敏捷逻辑思考能力强，那你就去玩这个游戏，它会运用你的思考来为你带来快乐。

66位 SD高达 G GENERATION-0 ★★★



BANDAI/1999年8月12日/SLG/347万3737本

高达作品中的另一款知名游戏，最大的特点就是在开发机体时可以将两种机体进行组合，还有就是如果你行动一次后进行攻击并将该敌人击败，就可再行动一次。

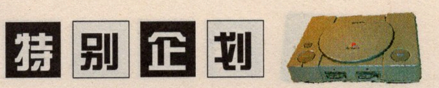
67位 女神异闻录2 罪 ★★★☆



ATLUS/1999年6月24日/S·RPG/346万4906本

一群少年为了自己心中的正义而被谣言所迷惑，导致这个世界变的混乱，为了纠正自己犯下的错误，他们进入了另一个世界，并且相互都不再熟识。



特别企划

石田: PS 是伴随了我 4 个春秋的伙伴，虽然他的销量至今已经是江河日下，可往日的辉煌仍旧晃得我睁不开眼睛。制作这个 TOP 时让我感觉到很伤心，为以前的霸主缅怀真不知道是该感到荣幸，还是感到悲伤，至少这台主机上出现的经典是任何其他主机无法超越的，我坚信！

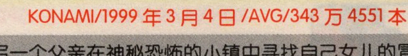
68 位 桃太郎电铁 7 ★★★



Panasonic/1997 年 12 月 23 日 /ETC/343 万 8875 本

如果你喜欢玩大富翁游戏，而且你又知道桃太郎的故事，那你一定要享受一下游戏中的快乐。在故事中你将根据掷出骰子的数字随机与魔鬼作战，十分有趣。

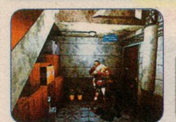
69 位 寂静岭 ★★★☆



KONAMI/1999 年 3 月 4 日 /AVG/343 万 4551 本

描写一个父亲在神秘恐怖的小镇中寻找自己女儿的冒险故事。游戏中完全充斥了恐怖气氛，使你精神紧张，就如同自己亲身在游戏中冒险一般。

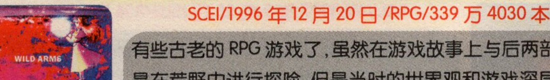
70 位 生化危机 2 双重剪辑震动版 ★★★



CAPCOM/1998 年 8 月 6 日 /AVG/343 万 3011 本

同前作一样，都需要玩家使用震动手柄来更加真实体会游戏中带给我们的真实感觉，当你跟随这种如临实境的感觉在游戏的故事中冒险时，你也许会忘记真实。

71 位 荒野兵器 ★★★



SCEI/1996 年 12 月 20 日 /RPG/339 万 4030 本

有些古老的 RPG 游戏了，虽然在游戏故事上与后两部作品都是在荒野中进行探险，但是当时的世界观和游戏深层含义已经远远超过现在。

72 位 舞王 ★★★



ENIX/1998 年 1 月 29 日 /ETC/339 万 1850 本

喜欢动感音乐和快乐舞步的玩家一定是将这款游戏加入自己的收藏夹中，在游戏中收录了多首当时最为火热的舞曲，同时配合跳舞毯，可以作健身之用。

73 位 神佑擂台 ★★☆



SQUARE、NAMCO/1998 年 12 月 17 日 /FTG/338 万 2573 本

一款普通的格斗游戏，虽然没有强力招式和华丽的必杀技，但是为有趣就是男女主人公手中的武器，而且在游戏中还加入了迷宫模式，可以寻找各种道具。

74 位 永恒传说 ★★★★





NAMCO/1998 年 12 月 23 日 /RPG/337 万 8128 本

传说系列的又一部作品，同“宿命传说”与“幻想传说”齐名，被称为三部传说系列。游戏绝对是当世经典，如果你很喜欢 RPG 类游戏，就一定要感受一下。

75 位 妖精战士 ★★★★



SCEI/1996 年 7 月 12 日 /RPG/336 万 9808 本

经典的 RPG 游戏，虽然在画面和效果制作上非常简单，但是游戏的故事却十分吸引游戏玩家，在游戏的背后有一个强大的世界观支持着它，并不是任何人都可以领悟的。

76 位 电车 GO！ 2 ★★★



TAITO/1999 年 3 月 18 日 /ETC/336 万 0458 本

自己亲自驾驶日本新干线的在铁路上飞驰，可以看到窗外日本最著名的风景，这种感觉，真的好象在游览日本，唯一要注意的就是行车时你要观察车速和站与站之间的距离。

77 位 实况职业棒球 `98 开幕版 ★★★



KONAMI/1998 年 7 月 23 日 /SPT/335 万 9500 本

对于棒球游戏，喜爱的玩家相对比较少，但是它在娱乐性和竞技性上都表现非常出色，而对于玩家的反应和技巧性也有很大的要求，可以作锻炼用。

78 位 RPG 制作工具 3 ★★★



ASCII/1997 年 11 月 27 日 /RPG/334 万 9514 本

可以让玩家亲自制作只属于自己的 RPG 游戏，虽然可以让酷爱 RPG 游戏的朋友体验制作游戏的艰难，但是当一个成功作品出现在你面前时，那份喜悦是不能用语言来表达的。

79 位 皇牌空战 2 ★★★☆



NAMCO/1997 年 5 月 30 日 /SRG/334 万 5572 本

模拟空战的经典作品，虽然现在看起来画面和操作都非常落后，但是在刚推出时却是飞行模拟游戏中的精品，如果怀旧的朋友可以不妨拿来回忆当初的感觉吧。

80 位 蛊惑狼赛车 ★★★



SCEI/1999 年 12 月 16 日 /RAC/334 万 0568 本

一款轻松的赛车，它完全改变了以往赛车游戏严肃紧张的感觉，你可以在充满快乐欢笑的气氛下与对手进行竞赛，并且还可以互相攻击，阻挠对手的前进。

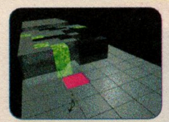
81 位 拥抱季节系列 ★★★



SCEI/1998 年 6 月 25 日 /AVG/333 万 5257 本

亮丽的画风。剧情跌宕起伏感人至深。整个游戏过程就像是在看由自己编辑的动画。比起单纯的文字配图片的 AVG 游戏，互动性更强。喜欢看动画作品的朋友绝对不可错过。

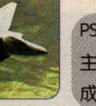
82 位 I.Q FINAL ★★★☆



SCEI/1998 年 12 月 23 日 /TAB/333 万 4322 本

可以说是智力游戏的最终形态，规则简单明了，人人都能够很快的上手，只是想要玩到精态怕还要费一番脑筋。但是游戏结束后对玩家 IQ 指数的评测似乎不是那么令人信服。

83 位 皇牌空战 3 ★★★★



NAMCO/1999 年 5 月 27 日 /SRG/329 万 9680 本

PS 上最出色的模拟空战游戏的第二部续作，可以说它就是该主机上最佳的此类游戏。逼真的画面，良好的操做感等等，都成为该游戏带给玩家超前临场感不可或缺的一部分。

84 位 前线任务 3 ★★★



SQUARE/1999 年 9 月 2 日 /SLG/329 万 7482 本

同名系列的第三作，基于前两部作品的风评都还不错，该作期待度一直较高。由于厂商希望不断的求新求变，较前者系统上有很大改变，致使此作的评价毁誉参半。

九十九:PS 的游戏的确给我们留下了太多的回忆,在这方面甚至不亚于为我们进行启蒙的 FC 游戏。九十九对自己苦研《最终幻想 7》、《GT 赛车》、《女神侧身像》等经典游戏的那段时光的记忆仍然清晰如昨,相信大家也会有同感吧。

莫妮卡:尽管我们已经踏入了一个新的主机时代,尽管我们沉浸在新一轮的"游戏刺激"当中,可我们仍然难忘那些初次带给我们激动和震撼的 PS game。那么来吧,让我们一起重新找回那快乐的记忆,让我们回顾那年轻的时光。

85 位 武士道之刃 ★★☆



SQUARE/1997 年 3 月 14 日 /FTG/329 万 1363 本

讲求一击必杀的真实感与快感的新锐格斗游戏。该游戏丰富的动作及广阔的版面使该游戏在格斗的同时拥有极高的自由度,但也有部分格斗玩家并不认为这是正统的格斗游戏。

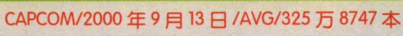
86 位 世界棒球场 2 ★★



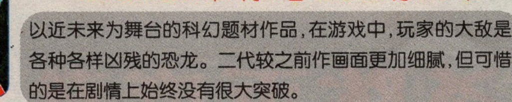
NAMCO/1998 年 4 月 29 日 /SPT/328 万 3084 本

棒球在日本也可以算是国民级的运动了,所以相关题材的游戏还是颇有市场的。但在我国玩家应该没有几个对棒球游戏感兴趣吧?

87 位 恐龙危机 2 ★★★☆

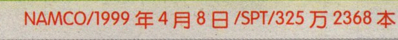


CAPCOM/2000 年 9 月 13 日 /AVG/325 万 8747 本



以近未来为舞台的科幻题材作品,在游戏中,玩家的大敌是各种各样凶残的恐龙。二代较之前作画面更加细腻,但可惜的是在剧情上始终没有很大突破。

88 位 世界棒球场 3 ★☆



NAMCO/1999 年 4 月 8 日 /SPT/325 万 2368 本



较之前作几乎没有什么突破,依然对国内玩家没有吸引力。

89 位 化解危机 ★★★



NAMCO/1997 年 6 月 27 日 /SRG/324 万 6659 本

以比较奇特的方式来进行游戏的主视角射击游戏,玩家通过踏板(游戏周边)来进行躲闪与子弹的填充。移植度虽然只有 85%左右,但是游戏中紧张刺激的感觉较好的得以保留。

90 位 捉猴记 ★★★☆



SCEI/1999 年 6 月 24 日 /ACT/324 万 1765 本

以崭新操作方式进行游戏的作品,游戏中角色所有的动作几乎都是通过两个类比摇杆来完成。开始时对操作的不习惯丝毫不会影响它成为一个可以令玩家感到轻松的游戏。

91 位 FORMULA1 ★★☆



SCEI/1996 年 12 月 13 日 /RAC/323 万 4829 本

以世界著名的 f1 方程式赛事为题材的竞速游戏。游戏推出后出人意料的具有相当的人气,这可能与游戏出色的速度感与比较良好的操作性有关。

92 位 龙骑士传说 ★★★★



SCEI/1999 年 12 月 2 日 /RPG/322 万 7121 本

拥有绝对出众的 CG 动画,跨越近 2000 万年历史的恢弘世界观使得该游戏的剧情也相当的丰富。只是游戏的系统似乎对玩家的反映能力要求过高,致使一部分玩家对此表示不满。

93 位 FIFA`98 ★☆



EA/1998 年 5 月 14 日 /SPT/321 万 8850 本

EA 的招牌游戏,虽然在画面方面超越同题材作品,但游戏的操作感实在不敢苟同。加之作品本身是一部 PC 作品,在脱离键盘丰富的功能键支持后,很多的战术难以自如的贯彻。

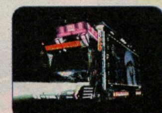
94 位 龙战士 4 ★★★



CAPCOM/2000 年 4 月 27 日 /RPG/321 万 3738 本

男女两位主角的名字一如既往的使用隆与妮娜,战斗方式也与该系列前几作大同小异,给人留下深刻印象的似乎只有游戏中设定颇为怪异的各种龙。

95 位 暴走传说 ★★



ヒューマン/1998 年 6 月 25 日 /RAC/321 万 0023 本

驾驶大型货柜车进行竞速的豪快游戏。赛程当中对手之间可以相互干扰,以阻止对手顺利的完成赛事。虽然有别于一般的竞速游戏,但感觉还是相当不错。

96 位 胜利十一人足球 3 世界杯特别版 ★★★☆



KONAMI/1998 年 11 月 12 日 /SPT/324 万 1765 本

KONAMI 的实况足球系列无论在手感与真实度上,在足球游戏中都可以说是当之无愧 No.1。这款作品更是借世界杯的东风,不过令玩家有换汤不换药的感觉。

97 位 幻想水浒传 2 ★★★☆



KONAMI/1998 年 12 月 17 日 /RPG/320 万 3744 本

虽然以"水浒传"命名,但是游戏中除具有 108 位角色这点同我国的《水浒传》相似之外,其他根本扯不上任何关系。不过游戏还是值得一玩,尤其是其中的配乐是该游戏一大亮点。

98 位 实况职业棒球`97 开幕版 ★★



KONAMI/1997 年 8 月 28 日 /SP.T/320 万 0357 本

实况系列中的棒球运动作品。该系列的品质不会令人怀疑,但是棒球题材的游戏应该在我国没有什么市场吧,只有把棒球看作国民级运动的国度才会热买。

99 位 亿万长者 ★



ENIX/1998 年 9 月 23 日 /ETC/319 万 1136 本

可是把这部作品看作是 PS 上的强手棋,游戏过程中也可以购入、租赁或是建设自己拥有的设施。同朋友一起进行游戏会比较有乐趣。

100 位 桃太郎电铁 5 ★



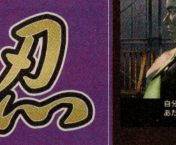
Panasonic/1999 年 12 月 16 日 /ETC/317 万 5157 本

以日本国内众人皆知的童话人物桃太郎为主角的经营游戏,玩家扮演桃太郎来经营电铁。游戏虽然是经营为主,但在细节上却非常具创意的将桃太郎的故事融合了进去。

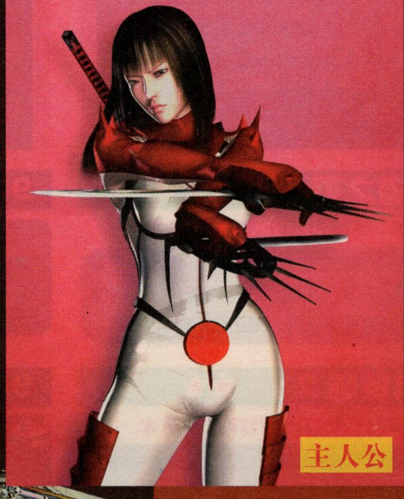


PS2	发售日:2003年12月发售	类型:ACT	人数:未定
	厂商:SEGA	媒体:DVD	售价:未定

由MD游戏主机时代的故事，横向卷轴动作游戏进化而成的3D效果的《Shinobi~忍~》，自去年12月发售以来大受好评，而今年SEGA公司将以女性忍者为主题制作一款忍者游戏，同样是决定在12月份发售。本次的续篇《Kunoichi~忍~》将又一位为了正义的忍者在舞台上纵横驰骋。







受到谜之阴阳师的破坏，首都东京被魔都化，不过幸好得到主角秀真的协助才能将其消灭，东京最终获得了拯救。但是从此“忍者一族”便在这个世界上消失了，也许是回到了历史的黑暗中吧。噩梦似的东京惨剧发生一年以后，这里又慢慢开始恢复过来，也开始有市民再次返回这里居住。可是此时的东京又出现了一些名为“式神”的异形妖物制造混乱。为此政府委托谜之忍者集团，命令他们将式神彻底消灭保护东京。

主人公 **绯花**

政府机关指定下执行特殊任务的忍者。自幼与父母分离而被收养，在孤独下成长的她却因此将天赋的忍术才能全面发挥出来，同时形成为其傲然的性格，有着分辨善恶的能力。经过的指导，为了确认自己的才能而不断修行着。

华丽的杀阵再度登场！



剑术

使用忍者刀将敌人击倒的最基本方法。前作中秀真所持的是“恶食”会耗费体力而增加攻击力，不知道绯花手中的太刀会有什么特殊效果呢？

基本技能还将继续延用！





“100杀阵”是本集中专为女主角绯花所追加的新动作。固有技的“杀阵”中，是一次连续锁定四名以上敌人，而“100杀阵”则是经过进化的杀阵技，从名字表面意思看可能是会在一个相对大的场景斩杀超过百名敌人，相信一定会相当壮观。

新的“100杀阵”系统！！

杀阵

在一定时间内将4名以上的敌人全灭称之为杀阵。这集由绯花所演义的杀阵将会比前做更为华丽。

二段跳

在主角跳跃中可以　再按跳跃键形成两段跳。游戏中是非常实用的技巧，即可以在一些要求跳跃技巧的地方使用还可以迷惑敌人，令敌人不能预测你的移动路线。



隐秘疾冲

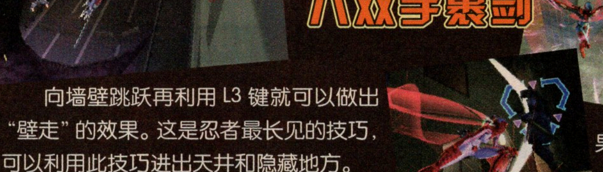
形成残像的高速移动就是“隐秘疾冲”，此项能力经常配合跳跃距离而使用。当锁定敌人后使用，可以绕到敌人身后做出攻击。

壁走



向墙壁跳跃再利用L3键就可以做出“壁走”的效果。这是忍者最长见的技巧，可以利用此技巧进出天井和隐藏地方。

八双手裹剑



在两段跳中使用的多方向手裹剑。总共可以将八只剑射向不同的八个方向，并带有雷电效果，可以令敌人陷入暂时的麻痹状态。



サムライスピリッツ零

霸王丸

本系列一直以来的主角，为了寻找强劲的对手而在各地流浪，旋风烈斩、弧月斩、烈震斩是他三大必杀技。

《侍魂》系列的第七部作品，虽然已经沉寂多年，但是本次出现依然是应用初代的2D格斗方式来进行，除了加入了新人物以及新系统外，还集合了以往作品中的所有优点。游戏内的主人公"霸王丸"和新角色"德川庆寅"，将会展开正面交锋。在本次报道中会将对于几位新登场人物和游戏系统进行一次简单的介绍。

ARC	发售日:2003年10月预定	类型:FTG
	厂商:SNK PLAYMORE	人数:1—2人

真正的侍魂沉寂七年再度重现!

妖怪腐败外道

由于过分饥饿而犯下了吃掉别人孩子的禁忌，结果坠落到人性最低落之处，变成为一个食人的妖怪。他的思想被食欲所支配着，经常在寻找其猎物，不过无论吃多少人，饥饿的感觉永远不能抑制。

▲游戏中的必杀技制作的非常华丽，而且会发出不同效果，面对敌人你一定要沉着。

和月伸宏参与角色设定!!

相信很多漫画读者对于和月伸宏老师一定不陌生吧，他就是著名漫画浪客剑心的作者。本次和月老师被邀请接受参加《侍魂一零》的人物设定，三名新角色"德川庆寅"、"真镜名美奈"和"云飞"都出自他的手笔。

操作系统更新!!

本作攻击同样是用四个按键来控制，但与前集的操作有不同的地方。

前作	A:弱斩	B:中斩	C:强斩	D:踢	
本作	A:弱斩	B:中斩	A+B:强斩	C:踢	D:冥想

无之境地

"无之境地"是于"怒"相对应的新系统，可以让角色进入忘我的境界，不过暂时没有更为详细的资料。"无之境地"与冥想有关，也许是按住D键蓄满冥想，才可以发动。发动后对方暂时无法移动，玩家可以趁机进行攻击。

怒槽

娜可露露

游戏中的一位女性角色。是大自然的巫女，拥有极高的机动力，本次中也成长了不少。

德川庆寅

与霸王丸同为主角的德川庆寅，使用一把太刀，擅长多段斩，而且攻击力高，适合初学者使用。

真镜名美奈

琉球国的神女，自小已经有很强的灵力，擅长用弓箭，所以属于远距离攻击的角色，另外还可以向不同角度发射道具。

云飞

中国清朝的武者，千年前因内心被邪魔控制而化为魔人，曾令全中国陷入恐怖之中。他的弟子亲手将师傅的力量封印，云飞为补偿自己的过失而进入沉睡状态，经过千年后才苏醒过来。身为武者的他对信义看的很重，有恩必报，虽然年龄已经很大，但是身手依然非常好。



BIOHAZARD OUTBREAK

生化危机-网络版

PS2	发售日:2003年冬季	类型:AVG	NETGAME
	厂商:CAPCOM	媒体:DVD	售价:未定

BIOHAZARD 前次我们已经向大家介绍了游戏中的主要登场人物和部分游戏中出现的场景，本游戏其实是以《BIO 2》的城市场景为主，而在这次开发中还加入了很多RAC—COON CITY的原创场景，其中包括街道、工地、医院、河川、森林等地方，下面就让各位玩家提前进入这些充满恐怖的地域，迎接崭新的挑战吧。

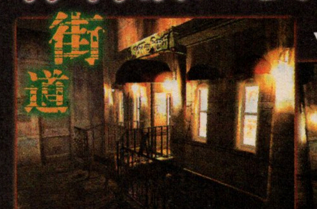
施工空地



可以看出这个城镇原本是和平的地方，而且各种开发的施工场地也会出现，由于工程正在进行中，所以可以看到各种重型施工机械。在生化事件后，工程现场也发生了大爆炸，四周冒出浓烈的烟雾，令视野更加模糊。玩家在这里时不仅要躲避敌人的攻击还要注意这里形成的陷阱。

游戏最新场景大公开，你将潜入安夜中的世界！

街道



▼寂静的街道中却蕴藏着无限的危机

在这个充满恐怖的城市中，你会看到一个充满死亡气氛的街道，各种车辆通行的宽阔街道现在已经发生了各种事故，专用电车在燃烧，而路边的铁塔也坍塌下来，未知的敌人在这里出没，你将会如何去度过这个危险的街道呢？

河川



这是新添加的场景，相信所有喜爱这系列游戏的玩家也不曾知道吧，原来莞熊市内也有河流，而流向是从北面向东南，从渡口看，这里应该是经常有船只进出停靠的。在河流旁边还有一间工厂，不知什么原因而灭亡了，说不定这也与安布雷拉公司有关。

未知的恐惧在等你到来！

森林

在RACCOON CITY附近，有一个长满树木的茂密森林，对于《BIO》这个系列来说，森林是比较少见的游戏场景。而在这个森林里，我们会发现很多野兽留下的痕迹，相信这些就是受到感染的野犬。另外值得一提的是，森林里不会像城市中那样道具充足，所以在进入前应当补充足够的道具用品，以免遭遇到袭击。

真正的恐怖并不是可以看到！

医院

如果是忠爱《生化危机》这个系列作品的玩家一定会对这里印象深刻吧，这里就是《BIO 3》中吉尔为了帮助伙伴卡洛斯而身受病毒感染，随后操作卡洛斯来到了一家医院寻求病毒血清，而这家医院在本次网络版中也会出现，在医院里可能会有药品，虽然这里充满着危险，但是也是有它的价值的。



▼城市的每个角落都充满紧张气氛，真正的结果要你去将它探知，也许真正的恐怖是从你的内心生长出来的。

▲这间医院中充满了危险，但是也会有生存的希望“药物”，伙伴们到底会怎样抉择呢？如果你够勇敢，那就去挑战这些恐惧吧。

城市小巷



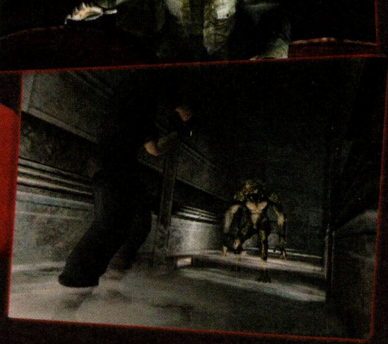
市镇中会有很多比较隐蔽的小街巷，在这里会有食品店、餐厅或者商店，虽然道路狭窄，但是会有很多道具等待你去发现。这些店铺在《3》中也曾出现过，只是有些不能进入而已。

凶恶的丧尸们已经进化的可以隔着物品攻击主人公了



住宿设施

大雨的街道中很多来到这里渡假的人们，通常都要在旅店中住宿，而这次旅馆也成为了游戏的场景之一。简单的木屋旁停泊着人们的车辆，由于受到生化的侵袭，这里也会出现丧尸，而由于室内设计狭小，所以如果受到敌人的袭击会比较危险吧。





PS2	发售日:2003年冬季发售	类型:RAC	人数:未定
	厂商:SCE	媒体:DVD	售价:未定



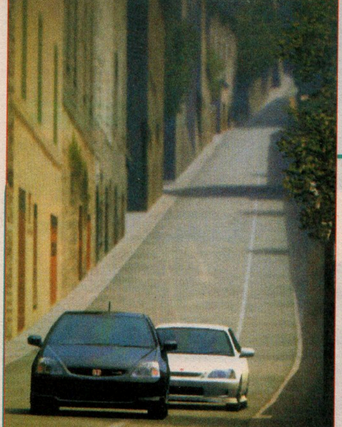
最新的富士山赛道与意大利城市赛道大公开!!

新的赛道全面公开，你将再次身临其境!

收录了现今赛车界历年多款名车，其总数多达500辆以上的经典赛车游戏《GRAN TURISMO》系列即将在今年底推出最新作《GT4》。游戏中除了会出现各款名车外，同时也收录了多条世界各地的知名赛道，本次我们就向各位玩家介绍其中的一部分。

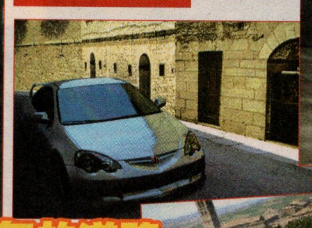
意大利赛道

欧洲风情的林荫小路

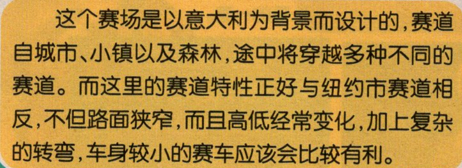




▲游戏中车辆的各细节都制作的非常出色，即使是很细微的地方也能与真实场景媲美。



▲首次公开的意大利赛道各处都充满了小城的迷人景色。





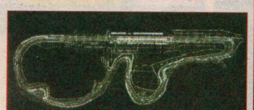
▲到处都充满了古城堡的小镇景色，如果不是在此进行竞赛，真想驱车漫步游览风光。

充满古城气氛的道路

这个赛场是以意大利为背景而设计的，赛道自城市、小镇以及森林，途中将穿越多种不同的赛道。而这里的赛道特性正好与纽约市赛道相反，不但路面狭窄，而且高低经常变化，加上复杂的转弯，车身较小的赛车应该会比较有利。

富士高速赛道

最强的赛车将是突破极限的时刻!



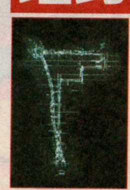




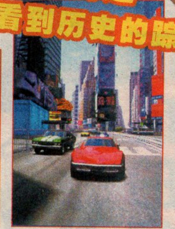
游戏中除了城市街道外，同时会有世界上各地的大型赛车专用道场地，而这次的富士高速赛道就列其中。主街道全长达到1.5公里的高速赛道。在99年加入了S型弯道和多个连续转角以及中·高速不同赛道路线总长相加起来可以长大4.4公里。正因为如此，赛道不单要求赛车本身的马力速度而且还需要车手操作的技术配合才可以达到称霸赛道，而且这也是考验玩家操作上漂移技术的赛道。主要的超前位置在第一个弯道拐角处和途中的小夹弯道，而当你脱出最后一个转角后，就是一条直路，是以速度为主的阶段，所以马力高的车辆现在就是超前的最佳路段了。而且在这条赛道上进行比赛你还会发现，赛道周围的背景采用的是真实设计方法，例如你会发现远处的富士山刻画出的美丽而写实的景致。

纽约市内赛道

现代的街道也可以看到历史的踪影!







环绕着美国最大的象征“自由女神像”所坐落的曼哈顿四周的赛道，以市中心闹事区为中心，沿途经过“时代广场”、“百老汇”等经常出现在电影中和社会名流出没的著名场所。纽约街道的结构特点是主要以直路较多，而且赛道相对比较宽阔，直角转弯多而U型急转弯少，所以对于马力较大的赛车会比较占优势，在这里适合那些技术不是很好或者初级玩家练习了解赛车性能的最佳赛道。

新作直击



荒野兵器 代号:F

PS2	发售日：今冬发售	类型：RPG	人数：1人
	厂商：SCEI	媒体：DVD	售价：未定

距离《WILD ARMS 3 Advanced》推出已经有一年多时间了，在这期间一直没有关于最新游戏作品的消息，相信各位 FANS 们已经等的非常心急了吧，而本次官方竟然同时公布了两款最新作品，虽然第 4 作还在紧张制作中，只是提供了两位主人公的素描画稿，但是依然可以看出游戏吸引玩家之处。现在我们将要向各位玩家详细介绍《荒野兵器一代号:F》新游戏中的主人公们和故事情节还有战斗系统。下面就进入荒野中探索吧。

经典游戏第一作再现眼前！渡鸟的荒野之旅！！

勇敢的 3 人再次开始了冒险之旅！

◀是危险？同伴已经遇到的扎克向前走去难道如此急忙



等待！第四集正在制作中！



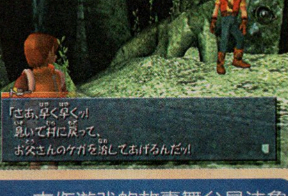
一直都在介绍移植后的第一作游戏，而所有游戏 FANS 们真正想要了解的游戏应该是第四集的消息吧，虽然只是公布了两张主人公的草图，但是再配上角色的描述，也可以先让玩家多少了解一点吧。

全新的战斗系统

除了画面和剧情有大幅度提升外，战斗也是变动最多的系统。本作游戏以第三集的战斗为操作基础并做出改良。当玩家进入战斗，敌我双方所站位置将出现随即变动，有时可能是我方包围敌人，也有可能相反，或者大家分散在各处。至于详细的系统介绍还未公开，各位不妨耐心等待一段时日。

▲塞丝莉娅单独行动难道就没有同伴的帮助吗？虽然身为女孩子但是也具有坚强的一面。

主人公间交织而成的故事



本作游戏的故事舞台是法鲁卡亚，三位主人公在这个广大的世界冒险，他们坚定着自己心中的信念，走过各个村镇，与某人相遇，与怪物对抗，或寻找一个失落的遗迹……，这全在命运的安排下，最终三位主角聚集到了一起。

战斗系统得到超级进化！

寻找“绝对之力”的男人，善于使用长刀，挥动速度极快。他出来旅行的目的似乎是报仇。

扎克·威恩·布莱斯
Zakk Van Brace

女主人公？

●这名少女应该是女主人公吧，表情和服装颇有历代女主角的风格，似乎生在富裕的家庭中，只是神情有些寂寞。

男主人公？

●少年主人公。虽然外表仍不脱稚气，但内心却拥有强大的意志力。故事的舞台同样围绕法鲁卡亚，但少年是否是渡鸟中的一员呢？



在撒夫村徘徊的少年，从祖父那里继承了名叫“ARM”的武器，并使用它来进行战斗。

罗德·拉古那伊多
Rody Roughnight

塞丝莉娅·蕾恩·阿德鲁帕伊多
Cecilia Raynne Adelheid

她是亚迪勒特公国的公主，同时是一名巫女，17 岁便拥有与人称“守护者”的守护兽交流的能力。



鬼武者 無頼伝

ONIMUSHA BURAIDEN

PS2	发售日:2003年11月预定	类型:FTG	人数:1-4人
	厂商:CAPCOM	媒体:DVD	售价:未定

新登场5名角色即将参战!

自从CAPCOM公布了《鬼武者—无赖传》后,对于这个游戏所知道的资料实在有限,但是我们还是希望能将任何我们所了解到的关于这个游戏的最新资料展现给大家。在这次报道中我们将对于新参战的5个角色再进行连续报道,相信其中一定会有你所喜欢使用的角色。下面就一起来看看超爽快感觉的"无赖传"吧。

宝藏院流枪术再次活跃!

安国寺惠琼

宝藏院流枪术的高手。在"鬼武者2"中协助十兵卫与敌人进行战斗,背负着因为战斗而失去女儿的悲伤依然再为正义而战。现在效力于毛利家。

▶威猛的安国寺手中重量级的长枪可以使用出炎与雷交织的鬼战术必杀技。

▶反面角色的幻魔也可使用出灵活的攻击。

今日为战斗的男子,就是明日的剑豪!

一般兵

对于战斗已经熟悉的不能再熟悉了,显然已经厌倦了这种战斗的时代,最大的愿望就是回到故乡过着平静的生活。但是他也会有成为剑豪的梦想吧?

从来不会用言语表现什么……

刀足轻

幻魔的开发科学者最初制作出来的造魔。但是由于初次制作,所以会有很多缺陷,最大的特点就是能根据敌人的呼吸音找到敌人正确的位置并进行袭击,属于幻魔军的主力。

高等幻魔的力量发动!

究厩惰玛

信长以前最爱的女人所转生成为的高等幻魔,据说以前也曾经是美艳出众的人物,而现在为什么会变成这个样子没有人会知道。

▲发现宝箱,其中可能是体力恢复,也可能是武器。

使用闪光般的速度将敌人斩杀!

风魔小次郎

正义并且神秘的少年,真正的身份是效力于北条家的忍者集团"风魔一族"的头领。到织田家进行密探活动是为了讨伐信长而寻找机会。



这是一个充满魔法和各种攻击技术的作品。整个故事围绕着一个独自的世界观展开整个演出。主人公“阿伊娜”将依靠自己的力量去阻止邪恶的势力蔓延，为了这个目标主人公踏上了战斗的旅程，在这个充满谜题的世界主人公将会遇到无数的阻碍，而也正是因为艰难才可以令主人公成长为拯救这个世界的唯一希望。下面我们就跟随主人公一起踏上拯救这个危机世界的旅程吧。

Kaena™ 风的灵魂

PS2	发售日：2004年春发售	类型：AVG	人数：1人
	厂商：NAMCO	媒体：DVD	售价：未定



这部“阿伊娜”作品最大的特点就是将电影与游戏巧妙的融合在一起成为了现实。全编以CG压倒性魄力的电影“阿伊娜”在海外正式公开亮相后，在日本游戏也同时期正式宣布将会在来年春天正式登场公开。像这种电影和游戏同时期同步制作在游戏界和电影界都非常少见，但是像这种电影与游戏的互动的确是非常受到玩家们的欢迎。游戏中由电影片段来代替剧情的过场动画，而相比电影中相对死板的剧情发展，游戏完全可以由玩家自己来掌握。对于电影，你可以感觉到自身已经容入影片中，各种细节描绘完全用压倒性画面来形容。

善良的精灵将永远守护着我！

阿伊娜 是一个好奇心旺盛的少女。她居住在“阿库希斯”中的一个集落里。但是村庄里人们的生活非常困难，维持人们生命的树液将近枯竭，这种贫乏导致人们无法再生存下去。阿伊娜坚信这，拥有充足树液的地方一定真实存在，并且为了拯救这个集落而决定出村去寻找。已经陷入生命危机的村人阿伊娜的危险旅程现在就要开始了。



遥远宇宙的彼方有一个植物星球“阿库希斯”！！

▶战斗是游戏的重要一部分，你要领活运用所有技巧才能将敌人轻松解决而不使自己受到伤害。

故事介绍

在这个星球上人类为以生存的生命之源是一种树液，它支撑着人们的一切生活。不知什么时候“阿斯多利亚”宇宙中发生了一起宇宙船遇难事故，爆炸后的宇宙船智能头脑“吾艾卡诺伊”与“阿斯多利亚”之间产生出了一种不可思议的魔力。这种魔力创造了“阿库希斯”（由很多粗大的树枝组合而成的一个巨大集合体）。而惑星“阿斯多利亚”的根本系统也发生了巨大的改变。树液随着“阿库希斯”的成长而不停的被耗费，随后人们的生活渐渐的开始感觉艰难。事情发生600年后，“阿斯多利亚”所生出的“阿库希斯”巨大植物体系在继续生长。但是树液的枯竭已经到了一个非常严重的地步，“阿斯多利亚”的生命陷入了危机中。为了拯救“阿斯多利亚”全体的生命一名少女阿伊娜决定进行冒险，寻找出新的乐园。


▲在游戏中主人公会遇到很多难题，这时你就需要寻找线索，与他人进行交谈也许会获得新的情报。


▲主人公的冒险中突然事件是经常会发生的，所以你一定要作好一切准备，救助别人也是会出现的。

压倒性的现实世界观，犹如电影版展现在大家面前！！

假面ライダー 正義の系譜

假面超人 —正义的系谱

PS2	发售日:2003年秋季发售	类型:A·AVG	人数:1人
	厂商:BANPRESTO	媒体:DVD	售价:未定

津上翔一

假面超人新1号

丧失记忆的青年津上翔一变身而成。能够配合不同战斗状况改变自身的战斗方式。

▲津上翔一面对电力螳螂怪人的奇异攻击,到底会怎样应对呢?

►这便是超人的真正姿态。侵入敌人的基地坚持心中的正义。

现在有些已经做了父亲的人们,在他们还是孩子的时代,最为迷恋的就是真人连续剧《假面超人》。引用他们的话就是,这部片子就象昨日美丽女性具有无限的魅力。本次这些正义的假面超人又将再次武装自己,向着游戏的舞台前进。变身吧超人们,将所有邪恶怪人击倒!!

假面超人 AGITO

本乡猛

被撒旦帮改造的正义英雄,著名的必杀技是风雷电。

▲又一位假面超人登场,不知他的本领如何?

用正义的力量打倒邪恶的怪人!成为真正的蒙面超人!

本游戏中的假面超人们为了彻底消灭邪恶秘密组织的野心计划而努力。故事中玩家在每一章节都会使用不同的主人公进行战斗,你将控制这些勇士们揭开各种迷团。而你在游戏中一旦遭遇到敌人的阻挠和攻击,只要你将能量聚满,就可以变身为假面超人,使用独特的必杀技将怪人们击败。

风见志郎

假面超人 V3

由假面超人1号和假面超人2号合力改造出来的,力量与技巧兼备的假面超人。

▲在室外的战斗同样激烈。风见志郎使用他超凡的本领与敌人作战。

怪人们复活

游戏中,假面超人的敌人都是一些长相怪异并具有奇特能力的怪人。当中包括撒旦帮和毒蝎帮等组织中的怪人,他们会复活的原因和目的到底是什么呢?我们只能等待正义的假面超人们为我们揭晓了,下面我们就先见识游戏中部分出现的敌人吧。

电力怪人　毒藤怪人　鲶鱼怪人　石龟怪人　螳螂怪人　墨鱼魔　死神博士　乌鸦怪人　蝎子怪人　蝈怪人

在游戏中玩家可以操作多个不同的假面超人进行冒险旅程,而本次先为大家介绍其中四人,他们分别是"假面超人AGITO"、"假面超人新1号"、"假面超人V3"、"假面超人BLACK"。

现在以知的是"AGITO篇"的部分内容,在和平的世界里,青年"津上翔一"的面前突然出现了"UNKNOW"以外的敌人……

►神秘的假面超人登场,真实面貌没有人知晓。但是绝对不是一般人物。

假面超人 BLACK

◄战斗中超人可以使用连续攻击将敌人击倒。

▲敌人就站在眼前,游戏采取3D画面,使战斗更为精彩。

由南光太郎变身而来的假面超人。为了营救亲友秋月友彦而秘密进行着战斗。





由 TAITO 和 RED 合作负责开发的本作游戏，可以称的上是绝对的华丽，不论是在游戏的场景设计上，还是在人物动作效果上都相比于现已推出的众多动作游戏提高不少。并且早有报道说当今日本著名的人气偶像 GACKT 会担任某游戏的主角形象设定，而现在终于正式公布该游戏就是以下我们要向大家介绍的《武刃街》。除了游戏主角外，该游戏所有参与制作的人员也是大家所熟知的，游戏的剧本设计是由《天地无用》的作者黑田洋介担当负责，而角色设计是出自《COWBOY BEBOP》的作者川元利浩。只用简单介绍这些人物就已经可以看出这个制作阵营的庞大了，有这个最强的布阵降临我们还会担心游戏的可玩性和内容吗？游戏的主人公刘王羽将矗立在未来世界的舞台上，为我们演出"武刃街"的世界，凭借一个肉体手握两把大刀，在这个世界中纵横无尽的驰骋。

武刃街 BUJINGAI

GACKT化身未来武侠，又一位消灭恶魔的勇者出现！

PS2	发售日：今冬发售	类型：ACT	人数：1人
	厂商：TAITO	媒体：DVD	售价：6800日元



西历 22XX 年，世上降下了核雨。人类在月球上建设了核电场，能源利用微波被传送回地球。但是由于传送卫星突然出现异常事故，使得传送卫星向地球发射发射出高密度的微波，全世界七成的文明瞬间从这个地球上消失了，而人类的正常社会也从此被瓦解了。而幸存下来的人类对于"自然"的能源信仰也有所改变，并将当时计算年代的西历改变为技历，代表新时代的开始，从此西历便宣告结束。但是被称之为"月之恶魔"的微波传送卫星还依然存在，并且还是向着地球亚洲圈发送强力的高密度微波，这里的人慢慢出现变化，经过数个世纪的转变，这些发生变异的人被称为"鬼"，并且为了逐步建立能够使自己生存的巢穴而向其他人类进行侵略，随着时间的流逝，这些鬼已经完全支配了"剑鬼相见岛"。这个时候一名手持双剑的男子从天而降，这名男子就是"刘王羽"。而他的目的就是阻止即将变成鬼的朋友们，默默的挥动着两把剑。当时是技历 674 年，故事就从这里开始。

主人公 刘王羽

出生于剑鬼相见岛，双亲在鬼发起袭击时被杀害，得以幸存后便拜名师学习剑术，从而学习到一身好本领。他在与鬼的战斗中不断成长，现在已经是一名威武勇猛的战士了。

充满香港式武打电影动作的感觉



游戏中神秘的世界观充满了亚洲的动作感觉，故事中很多打斗动作都是参考香港的武侠电影，例如在墙上走，高速的剑招和武术，另外游戏中还可以使用妖术，令游戏充满自己的特色。而游戏的场景也是包括亚洲式的寺院、火山、异界等。下面就为大家介绍一下游戏中出现的"剑术"、"移动"、"妖术"等，相信一定会使玩家对于这个游戏有一定的提前认识。

"剑戟 COUNTER"的使用！！



此外，刘王羽除了这些普通操作，还有另外一项特技，当敌人从背后以外的方向攻击，主人公都会自动防御。但是当敌人从主人公背后攻击时，就需要玩家按攻击键来挡开敌人的攻击，所发动的这项特技名叫"剑戟 COUNTER"，使用本项特技玩家可以轻松应付所有敌人。

敌人介绍

本作敌人都是由于卫星放射微波而产生的“鬼”，除了人类外，也会有其他生物变成鬼。他们对其他人类构成威胁，但是它们行动背后的真正目的没有人知道。



▼使用巨大的狼牙棒为武器，攻击力十分高，对付他要着重防御和躲避，否则无法承受他的招数。

▶从名字看已经知道他绝对不是普通之辈，他属于人型鬼，使用剑为武器，攻击力不低。

◀蜘蛛型的鬼，单一只的话，实力并不强，但是如果成群出现主人公最好要小心。

◀▲在每个故事中都会出现的低级敌人，他们会使用不同的武器，所以对付的方法也不相同。

移动

在动作方面，同样会有电影般高难度动作出现，刘王羽可以像忍者般飞檐走壁。而且还可以在高空作自由滑翔缓慢下降。如果在墙壁上有一排突出的横梁或者墙面角等可抓住的地方，便可以用手抓住逐一跳过去。



◀主人公刘王羽利用墙壁外的各种横梁和突出物可以自由移动。

▲带有人物特写的空中滑行画面，使玩家轻松飞到其他地点。

▶刘王羽可以如同忍者般在墙壁上行走而且对于墙壁上的各种起伏也会有相应表现。

▲当在特定的条件下按键，就会出现带有弧现的空中移动。拥有非常爽快的感觉。

剑术

在“武刃街”游戏中出现最多的就要算是手持性武器了，而大部分敌人也都是手持武器的鬼，所以常会出现刀光乱飞的场景。玩家将要控制主人公刘王羽使用出他那精彩的剑术来斩杀敌人，其实操作很简单，只需要你利用两个按键组合出不同的攻击方式便可以使用出华丽的攻击技。连击的数目会在画面上显示出来，让玩家不断挑战最多连击次数。



妖术

刘王羽的左手装备了妖刀，利用妖刀的力量，他可使用妖术作攻击。妖术与其他攻击相组合可以构成很大的杀伤力，但是妖术有一定限制，要等到拥有一定等级才可以使用。妖术通常是远距离攻击，所以在BOSS战时很常用。



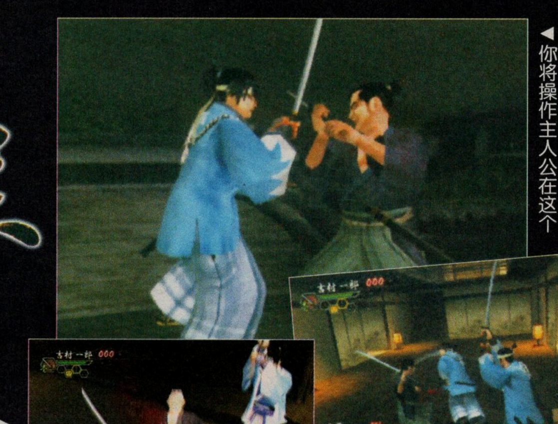
◀剑的向前突冲并带有妖术效果，也可击中空中的敌人。





新撰组

本游戏以日本历史上著名的英雄"新撰组"为题材而制作成的游戏作品。而故事叙述的是新撰组的战士近藤勇和冲田总司加入了惩治京城和各大市镇中扰乱治安浪人的行列中。主要对抗的敌人是坂本龙马和西乡隆盛等有名志士。一场死斗的序幕即将拉开!



◀你将操作主人公在这个战乱的年代为了时代的正义而奋斗。

PS2	发售日:2003年冬季发售	类型:ACT	人数:1人
	厂商:GENKI	媒体:DVD	价格:6800日元

推翻幕府开始新日本的游戏作品。那些生活在江户幕府末期的日本男人们为了日本的和平而实施天诛行动。真正的战斗正等着你,你是否会改变日本的历史,将其带入新的时代呢?

▶战斗中各位剑豪们挥动自己手中的正义之剑。今夜不知道又会有几人不能看到明天的太阳。

激动的幕末世界将引导和平的未来!

阵型	伙伴行动
死番阵型	加入伙伴会紧跟在主人公后面,如果遭遇敌人会自动进行攻击。
山攻阵型	主人公指定攻击敌人后,所有队员聚集成包围的攻击阵型。
龟甲阵型	所有队员会将主人公围在中间守护主人公,首先消灭主人公周围敌人。
八方阵型	主人公和所有队员背对背,所有攻击力向外。属于坚固防守阵。

新撰组

出现在诸多外国势力提出日本要开国要求的江户幕府末期。由于新的时代出现,所以出现了很多过激派的浪人,并且这些浪人经常对于幕府的要员和外国人进行频繁袭击活动,他们称之为"天诛"行动。瞬间京都等城市的治安混乱起来,新撰组的人员为了镇压这些过激派浪人而在京城等城市组织成了警备组织。

近藤勇

以天然理心流著名的剑术宗师,他是剑术的第四代宗家。在天皇时代,他立志成为一名旗本。当新撰组结成后成为警备局长。

土方岁三

新撰组副组长。经常出入于近藤勇的天然理心流道场,并学习剑术。曾经协助过德川将军,后来因为跟随近藤勇而加入新撰组。

冲田总司

新撰组第一队的组长,自幼在近藤勇的道场学习剑术的天才剑士。但是由于身患严重的肺结核病,所以在26岁时就早逝了。

游戏的基本流程

组队建成 你可以选择自己喜欢的主人公并对他的各项进行设定,最后写上你自己的名字完成。

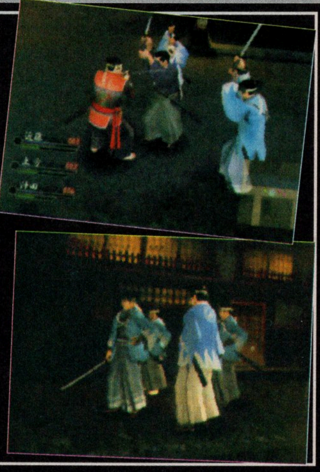
屯所 这里是主人公和其他队友聚集的地方,是属于游戏的根据地。在这里你可以与加入队伍的队员进行剑术练习任务。

任务 在游戏中你可以执行不同的任务。有些任务是讨伐浪人,除此之外还有洞察敌人行动,将我方人物安全护送到目的地,在这之前如果被敌人发现,他们就会对你所保护的人物实行暗杀行动,你一定要谨慎行动才行。

勅命任务 当你达到某种条件后,就会发生历史上那些最有名的事件,也就是"勅命任务"发生。这里可以让你完全体验到当时真实事件的情况。

花城 艺人们较多居住的娱乐城市"花城"。这里是你与敌人战斗耗费了体力后恢复的场所。而且在这里你还可以从花城中居住的人处得到浪人藏身地点的情报。





▲黑夜中你与同伴游走在街道间巡查着反派势力的浪人们。

空戦Ⅱ

Combat Flight Simulation



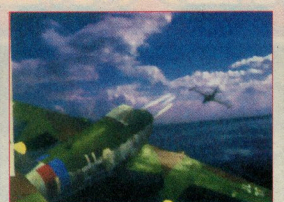
模拟驾驶真实战斗机作战的立体射击游戏《空战》终于推出第二作，本次除了在游戏画面效果上有大幅提升，更逼近于真实感觉外，在游戏中登场的战斗机种类从旧式的螺旋桨战机到最新款喷射式战机总共70多架，完全可以说是战斗机的历史博物馆。那么现在就一起看看游戏中的新元素吧！

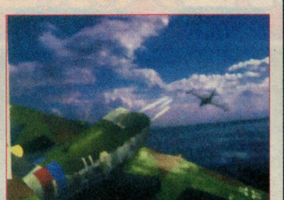
PS2	发售日：2003年冬季发售	类型：SRG	人数：1人
	厂商：角川书店	媒体：DVD	售价：未定

战斗机的雄姿再现！巨量70架机体在空中飞舞！

展现战斗机的发展历史！！

在这作《空战Ⅱ》中所登场的战斗机将会根据飞机出现的年代登场，这也是为了配合游戏故事的任务发展而设计的吧。从螺旋桨战斗机年代到现今的最新型喷气式战斗机"零战21型"和"F/A—18"等都会陆续登场，战机总数多达70种，而且每架战机也根据现实情况配备相应的武器。





预测敌人的动向！

对于立体射击最大的一个难点就是敌机不会等着你去击落它，通常都是会多角度移动或者逃跑，所以经验是非常重要的，可对于初级玩家而言也是却步原因之一。但是这次的作品中追加了一项系统，就是预测敌人动向，这样就算是导弹缺少的情况下也可以使用机枪将敌机击落。



▲当追赶敌机时，尽量靠近敌人，以便进行自动锁定。



▼勇敢并且细心的应付每一次战斗就可以成为一个熟练的战斗机师。

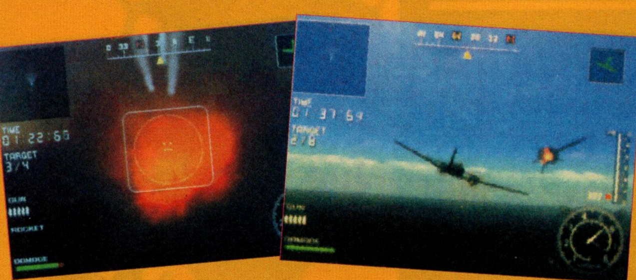
战斗任务大进化

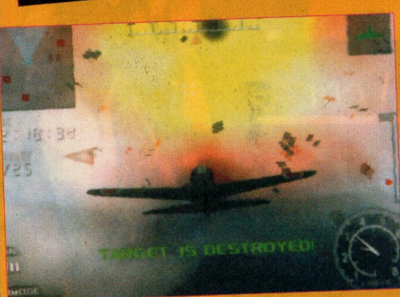
游戏主要分为5个部分，而每个部分所身处的年代也会有所不同，故此使用战斗机和武器也会有变化。此外任务的性质也会有差异，比如有些任务是"击毁敌机"而有些是"敌舰队消灭"等，攻击战和防守战的剧情都会有出现，已经不单只是攻击敌人便可以了。游戏中战斗任务总数虽然只有25个，但却会根据玩家选择的战斗机种类不同而产生不同的环境不同的敌机配置。



新武器追加乐趣倍增！

在前一作中基本的攻击方式是"机关枪"和"导弹"两种，但是本次新作中追加了很多新武器，如"火箭炮"、"鱼雷"和"炸弹"等，但是不同的战斗机会配备不同的武器。如果你使用鱼雷攻击战舰的话，会有出奇的效果呢！





▲在游戏中玩家可以使用第三人称视角观看自己驾驶的战斗机，虽然相比坐舱缺乏真实性，但也很刺激。

◀战斗里的所有效果制作的也接近逼真，当你击落敌机后它所发出的爆炸完全可以与真实战斗相比拟，真正的感觉玩家自会有评论。



其他任务模式

DUEL：在故事模式中取得战机便可以选用与朋友或者电脑对战的自由模式。游戏的战场和天气都可以随玩家喜好设定。

ONE SHOT：以有限的弹药数量去击毁敌机，记住只要击中一发便会被击毁，是很紧张的战斗方式。

TIME ATTACK：在限定时间内击毁最多直升机，竞争最快最多的成绩。

SURVIVAL：使用有限的体力去不断进行战斗的一个生存模式这是一个不错的自我提升方法。

クイズ&バラエティ すくすく犬福™

98年街机市场推出的《茁壮成长犬福》凭借可爱的角色及简单问答题，深受女性玩家的欢迎。5年后这款游戏终于决定移植到PS2主机上。





PS2	发售日：今冬发售	类型：育成 SLG	人数：1人
	厂商：HAMSTER	媒体：DVD	售价：5800日元

可爱的犬福即将出现在大家面前！！





犬福的成长





玩家育成犬福的过程是，首先购买小犬福开始游戏，大约经过3个月之后，小犬福长出脚，渐渐变为成熟姿态。随后每个月都会依据各种能力状况而发展成各种形态的犬福。犬福的能力状态会因问答题以及迷你游戏的结果改变，到了12个月，玩家的犬福将会成长为怎样的模样呢？

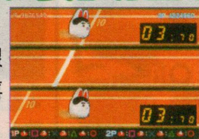


PS2版新加要素





家庭模式：与街机不同，在这个模式中CREDIT是无限制的，可以无限续关，所有喜爱的玩家都可享受新的乐趣。



四人QUIZ地狱模式：原街机上仅可同时进行二人“QUIZ地狱”游戏模式，而本次在PS2上将参加人数增至四人，玩家可以分别使用手柄的方向键和四个按钮来控制。



阴影中心2 SHADOW HEARTS II

シャドウハーツII

上次我们已经对于这款游戏的故事情节和主要登场人物还有游戏的操作系统进行了一次简单的介绍，而本次由于游戏中又新公布了四位登场人物，下面我就向大家介绍一下。

PS2	发售日：今冬发售	类型：RPG	人数：1人
	厂商：ARUZE	媒体：DVD	售价：未定



Rene Curtis

被称为“铁爪”的暗杀部队队长。一向是接受上层的指令采取行动，而联系的方式是通过单向的电话传达的。而他现在对于非法的活动已经开始厌倦了，所以决定与部下们作些正义的事情。



Jeanne

在米尼多村生活而且好胜的少女。两年前，父亲不幸在事故中丧生，现在与母亲和父亲留下来的一只狼共同生活着。

Joachim Valentine

从祖辈就是正义热血的摔跤选手，所以他从年幼时就开始锻炼自己的肉体。自从与家人分开之后，就居住在法国的港口城市。以后与卡伦等人开始了武者的修行之旅。



Veronica Vera

秘密组织的女王大人。性情冷漠，对倾慕的男人有着温柔的另一面。在她发怒的时候就会挥动长鞭将敌人击至粉碎。现在的年龄已经有3X岁，现在依然在战斗不知道她真正的目的是什么？

游戏月运

最近，英国天文学家宣称蛇夫座是第13星座。这样一来，千百年来约定俗成的星座划分会不会因此改变？九十九按照新的星座划分竟然是……处女座?!！看来完全不可信……





水瓶座 1.20-2.18

整体运：★★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★★

水瓶座本月运势高涨，工作学习都会非常顺利，尤其是财运令人满意。这种良好的状态下，拿一些比较复杂的游戏来玩，应该也不会感到困惑，相反还可能觉得更加有乐趣。本月的人际关系也会好转起来，原本反对或对你存有误会的人会慢慢的理解你，大度一点，接受他们并且好好的交流吧。

本月游戏推荐：《火影忍者》、《GT 3》



双鱼座 2.19-3.20

整体运：★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

双鱼座的运势虽然消退了不少，但冲劲与活力还是有的，唯一令人担心的便是双鱼座那莽撞冲动的个性，要时刻令自己保持冷静哦。像上月一样，不要因为长时间的进行游戏而忽视自己的身体健康，多进行一些锻炼，如果不喜欢的话……那就来点健身的游戏好了。

本月游戏推荐：《太鼓之达人》，《狂热节拍》



白羊座 3.21-4.19

整体运：★★★
爱情运：★★★★
理财运：★★

本月白羊座的运势开始出现了一定的下滑，不过希望这个星座的玩家不要消沉哦，毕竟人的一生就是一个起起落落的过程。这段时间要多听取别人的意见，这很有可能就是解决你困扰的契机，如果是这样，解决问题后不要忘了感谢他们哦。资金方面可能会紧张一点，自己好好的控制吧。

本月游戏推荐：《白中探险部》，《爱神餐馆》



金牛座 4.20-5.20

整体运：★★★★
爱情运：★★★★
理财运：★★★

真的是风水轮流转啊，终于轮到金牛座风光了。本月金牛座可谓一帆风顺，不但事业或学业上会有相当大的突破，对自己的发展十分有利，财运及其爱情也会非常的顺利。看样子这个月金牛座的朋友可以同你的她或他一起快乐的进行游戏咯，但同时也不要忽视与好友的关系哦。总之一句话：百无禁忌！

本月游戏推荐：百无禁忌吗？那就随便吧~：）





双子座 5.21-6.21

整体运：★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

看来这个月双子座的朋友们还是要忍受，尤其是要注意人际关系这方面，心直口快固然不是坏事，但是无心的话有时极有可能伤害到朋友。财运上虽然有所回升，但依然不是那么理想。好在这个月没有什么超大作出现，否则真的是一件很痛苦的事。不过相信困难只是暂时的，情况一定会有所好转的。

本月游戏推荐：《死亡之屋》系列首选，发泄！发泄……



巨蟹座 6.22-7.22

整体运：★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★★

巨蟹座的玩家真是幸运，一连3个月的运势都那么强劲（九十九：好羡慕~@_@）。不出意外的话，本月的几款大作都可以毫不费力的入手咯。但是不要忘记，在轻松悠闲的状态中渡过每一天的同时，不要松懈下来。毕竟游戏不是生活的全部，日常的生活要依靠不断的努力才会更美好：）。

本月游戏推荐：《FF 水晶编年史》，《魔界战记》



摩羯座 12.22-1.19

整体运：★★★★
爱情运：★★★★
理财运：★★★

又是一个运势全面上浮的星座，真是令人感到欣慰。摩羯座的努力终于得到了回报，前些日子付出的心血带来了今天的幸运，相信在游戏上也会是如此，游戏方面一定是逢游戏必爆！但与此同时不要忘记在低迷的日子里对你有过帮助的人，胜利的喜悦等等要与他们一起分享哦。

本月游戏推荐：又一个大旺星座，自己决定吧。



射手座 11.23-12.21

整体运：★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

由于这个月射手座的情绪不太稳定，最好少参加一些不必要的社交活动，以减少与别人的摩擦。在游戏上尽量去找一些唯美或是沉静一点的游戏来玩，会对稳定情绪有很大的帮助哦。切记在任何的事情上一定要调整好自己的心态，善于控制情绪的人才会一步步走向成功。

本月游戏推荐：《向北》、《耽美梦想》



天蝎座 10.24-11.22

整体运：★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

又是九十九最关注的星座了（这是我的星座呢~），虽然有稍稍的回升，但似乎还是差强人意呀。不过希望所有天蝎座的朋友与九十九一样，不要为此而不振，情况一定会好起来。九十九还要提醒大家，这段时间不要在游戏上投入太多的精力，在与她或他的相处上要多下一些功夫哦。

本月游戏推荐：《罪恶克星 XX》，《SVC CHAOS》



天秤座 9.23-10.23

整体运：★★★★
爱情运：★★★★
理财运：★★★★

正如上月所预料的，这个月天秤座的一切都会尽如人意，步入了一个非常协调的状态。相信上个月已经玩足经典游戏，这个月在财力充足的情况下可以尝试一些新鲜了。朋友们可能会对你发出令人愉快的邀请，在着装上尽量视觉起来会使异性对你有一个全新的认识。抛开一切顾虑，去以自己的方式尝试吧。

本月游戏推荐：《机动战士高达——相逢在宇宙》



处女座 8.23-9.22

整体运：★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

经过相当一段时间的低迷，本月处女座的运程终于拨云见日，无论任何方面都达到了一个高度。再也不用在对于游戏的投资上缩手缩脚，终于可以毫不犹豫的购入自己心仪的游戏了。不过投资的同时不要忘记坦诚的与别人交流，征求亲友的意见，说不定还会得到额外的援助呢：）。

本月游戏推荐：《仙乐传说》，《梦幻之星3》



狮子座 7.23-8.22

整体运：★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★★

与上个月相比较有那么一点点下滑，不过不用担心，情况还是相当不错的。虽然经济上比较宽裕，对玩自己感兴趣的游戏是一个有力的支撑，但是在时间的安排上一定要谨慎，以对应可能发生的变数。所以建议重要的工作或者行程抓紧时间去完成，空闲下在游戏会更惬意。

本月游戏推荐：《新约圣剑传说》，《伊苏1&2》

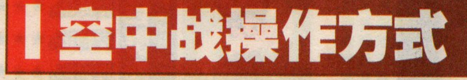
DRAG-ON DRAGOON 骑龙者

PS2 | 发售日：2003年9月11日 | 类型：ARPG | 人数：1人
厂商：SQURAE ENIX | 媒体：DVD | 售价：6800日元

地面战操作方式

左摇杆：控制角色移动
右摇杆：视角（按下可使用地图及菜单）
方块键：通常攻击
三角键：魔法攻击/连击时左下角光标闪动就可以使用该武器的必杀技。
叉键：跳跃
L1：左回避
R1：右回避
L2：防御
R2：调出装备武器菜单
SELECT 上/下龙（某些狭窄地域不可上龙）





空中战操作方式

左摇杆：控制龙的移
右摇杆：视角（按下可使用地图及菜单）
方块键：喷火攻击
三角键：狂暴化攻击
叉键：加速
L1：左回避
R1：右回避
L1+L2：掉头
R2：按住R2+攻击键可以锁定复数敌人，也可以给同一敌人复数攻击。



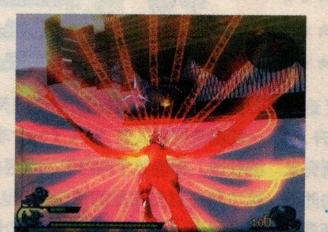

本游戏的系统的沿袭了《真三国无双》和《飞龙》的操作精髓，可以说连操作方法几乎是一模一样的，例如地面战的前冲斩，空中战的复数锁定，喜欢ACT的玩家都很清楚，我就不多说了。我最想说的是虽然武器收集系统源自《三国无双》，可刻画的精细程度一点都不逊色，65种武器不同级别时的样子会截然不同，更令人惊喜的是每种武器都有自己的必杀技和魔法。还有一点玩家注意到了吗？

不同武器连击的套路是完全不同的，甚至起手势都会有区别……

本游戏虽然抄袭的比较露骨，但还是copy的完美到令人满意的程度。情节方面到第8章结束为一个终结，在第一部分只能得到莱昂纳多一个仲间（完成第2章第5节可出现他的路线）。完成第8章之后要去收集其他契约者，并从第2章第9节开始（伊瓦尔特背叛）重新打起才能出现后面的章节，到第12章故事真正完结，第13章《真实》是个篇外篇，作者没见过，据说是主角骑龙来到了现代的东京……

下文武器分为剑、枪、斧、杖等武器，分别用Sword、Spear、Axe、Rod等来表示。其中剑类还细分为长剑和短剑，虽然一字之差，可性能和使用方法是完全不同的。不同武器的轻重决定武器的挥动频率，慢了就容易在硬直时间被敌人反击，尤其是发动必杀技时的连贯性。攻击范围是指武器必杀技的范围，连击数越大发动的必杀技威力越大。



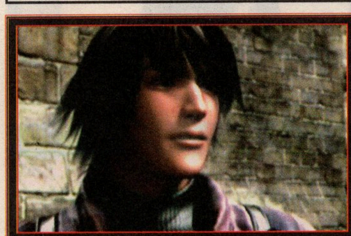





愚者语：看到本次攻略的读者可能会问为什么作者懒得根本就没给各关的讲解呢？这叫作攻略吗……愚者先向大家告个罪，其实愚者也是冒天下之大不玮斗胆这么做的，这个游戏根本就是《真三国无双》系列的欧洲中世纪版，每关的目的就是清光所有目标敌人，无一例外！像《三国无双》这样的ACT您希望每关都看到“先砍死士兵甲，再砍死士兵乙，就过关了。”这样的东西吗？您不愿意看，我也不愿意写，作为弥补愚者下期会给出本游戏的完整剧情小说。OK，理解万岁！

【第一章:源流】

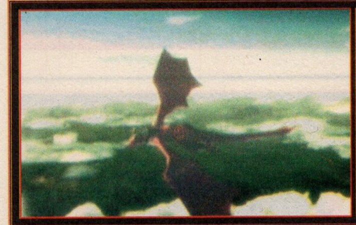
武器名称	分类	攻击力	锋利度	攻击范围	重量	材料	连击数	魔法	魔法效果
1カイムの剑	LSword	14	B	广い	2.2kg	钢铁	13	ブレイジングウィング	3つの大きな火炎弾が放物线を描き飞んでいく
获得条件:初期装备									
2 骨碎き	Axe	20	C	广い	5.0kg	钢铁	12	ファングオブクエイク	十二本の巨大な岩柱が地面から生えてくる
获得条件:第 4 节(地面战)过关后得到。									
3デポルポポル	LSword	15	A	广い	2.4kg	钢铁	15	クリムゾンフィ　ラ	八つの火球がカイムの周边を回转し敌を薙ぎ倒す
获得条件:第 8 节(地面战)全歼保护西南的城寨的敌兵,就会有宝箱出现。									
4 没落した王家の剑	Sword	10	A	狭い	1.3kg	铁	14	ギュリルクロウ	天空より8本の光の剑が落ちてくる
获得条件:第 10 节(地面战)全歼 2F 大厅里的重步兵的话,宝箱出现。 场所:2F 中央左面的武器库									
5 草原の龙骑枪	Spear	23	C	かなり广い	3.4kg	铁	13	ウィングオブウル	冰の枪が全方位に出るX8
获得条件:第 10 节(地面战)出现的宝箱 场所:从 1F 东北的台阶上去,在 2F 的一间屋子中,后面有阴影。									






【第二章:交错】

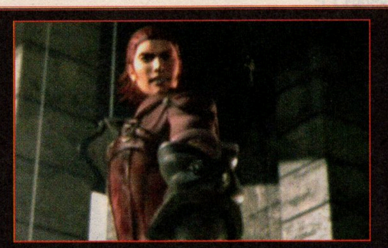
武器名称	分类	攻击力	锋利度	攻击范围	重量	材料	连击数	魔法	魔法效果
1 亡国の礎	Hammer	20	D	广い	6.5kg	铁	12	ライトニングブラッド	爆发する雷球を配置するX16
获得条件:第 3 节(地面战)全歼桥上敌人的话宝箱出现。									
2 农民の残梦	Mace	19	E	狭い	4.5kg	铁	12	クラッギークロウ 天空から物凄い勢いで	十二本の岩柱が降ってくる
获得条件:第 5 节(活动事件)出现的宝箱。 场所:隐藏在右面上的民房中,藏在建筑物的影子当中									
3 涅槃の短剑	Sword	10	A	狭い	1.6kg		14	ヴォイスオブサクリファイス	九つの三日月状の光弹が敌をめがけて飞んでいく
获得条件:第 6 节(活动事件)出现的宝箱。 场所:靶子左侧的废墟									
4 贤者の意思	Rod	10	E	狭い	2.5kg	钢铁	12	ボイスオブアシエル	追尾する禁じられた天使の文字弹を发射するX5
获得条件:第 13 节(地面战)全歼北边悬崖上的步兵部队的话,宝箱出现。(easy 可) 场所:桥上的宝箱附近(过桥到东边,树和岩石排列的地方之间)									

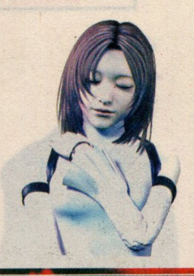





【第三章:邂逅】

武器名称	分类	攻击力	锋利度	攻击范围	重量	材料	连击数	魔法	魔法效果
1 白蜡の剑	Sword	19	A	广い	1.9kg	钢铁	12	インビジブルブレス	25 秒身体が透明になり1攻击力が3 倍になる
获得条件:第 7 节(活动事件)出现的宝箱。 场所:沿着左侧的墙壁走的话就能发现									
2 赤の旋风	Axe	42	C	狭い	7.0kg	铸钢	11	ギガンテスクロウ	暗黑星云より九つの巨大な陨石を呼び寄せ落下させる
获得条件:第 14 节(地面战)将敌人歼灭后从洞窟内出来的重步兵打倒的话,情报同宝箱一起出现。 场所:地图右下的废墟中右上附近									
3 守りの枪	Spear	35	C	かなり广い	4.5kg	铁	13	ブーリファング	冰柱が出现するX8
获得条件:第 15 节(活动事件)出现的宝箱。 场所:西南着火的建筑物中									



【第四章:违反】

武器名称	分类	攻击力	锋利度	攻击范围	重量	材料	连击数	魔法	魔法效果
1日出国の魔刃	Paxe	32	B	かなり広い	3.0kg	钢铁	13	ブラッディネスオブザペイン	八つの魔方阵から毒の雾が发生し敌の体力を夺い取る
获得条件:第5节(地面战)全歼岔道里的敌人的话,宝箱出现									
2轮回转生	Sword	19	A	狭い	1.6kg	钢铁	14	ブレスオブミカエル	光の天使文字が出现し无敌になる30秒
获得条件:第六节(活动事件)出现的宝箱　场所:开始地点的上方									



【第五章:破坏】

武器名称	分类	攻击力	锋利度	攻击范围	重量	材料	连击数	魔法	魔法效果
1圣なる鎚矛	Mace	39	E	狭い	4.0kg	青铜	12	ガブリエルクロウ	大天使の光が收束して爆发するX12
获得条件:第3节(地面战)将地图右边(地图上的像圆规一样的记号)投石器周围的敌人击破后,情报同宝箱一起出现。(easy不可)									
2信义	LSword	23	A	广い	1.9kg	钢铁	13	スサノオの牙	冷气のフィールドが发生X8
获得条件:第6节(活动事件)同画面前的士兵讲话两次,则宝箱出现。									



【第六章:宿敌】

武器名称	分类	攻击力	锋利度	攻击范围	重量	材料	连击数	魔法	魔法效果
1焰の篝	LSword	23	A	广い	1.9kg	钢铁	12	ボイスオブインフェルノ	五つの巨大な火球が敌を追尾して爆发する
获得条件:第4节(地面战)打倒2楼四角的敌人的话,在中央的房间出现。									



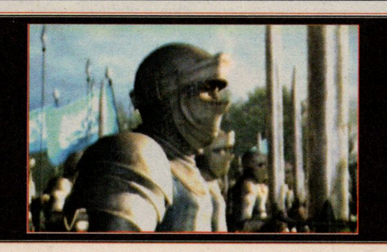
【第七章:悲剧】无

【第八章:封印】

武器名称	分类	攻击力	锋利度	攻击范围	重量	材料	连击数	魔法	魔法效果
1月光と暗	LSword	32	B	广い	2.1kg	大理石	12	ファングオブイフリード	地中より12本の巨大な火柱が吹き上がる
获得条件:第5节(地面战)4个封印解除后宝箱出现 。　场所:地图右下									









【第九章:安魂】

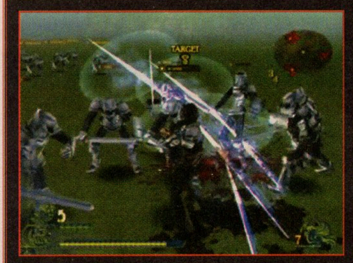
武器名称	分类	攻击力	锋利度	攻击范围	重量	材料	连击数	魔法	魔法效果
1 不浄なる斧	Axe	54	C	狭い	8.0kg	钢铁	12	アイオブサラマンダ	サラマンダーの炎が广がり大爆发する
获得条件:第 2 节(活动事件)出现的宝箱。 场所:仔细寻找前进的地方有分叉(右上有帝国兵;去右下有两只动物),去右上方									






【第十章:迷走】

武器名称	分类	攻击力	锋利度	攻击范围	重量	材料	连击数	魔法	魔法效果
1 断罪の斧	Axe	51	C	狭い	8.0kg	钢铁	15	スピリチュアルホ ン	五匹の精灵がカイムの周りを回る
获得条件:第 2 节杀死一定数量的敌人。 场所:1F									
2 人斩りの断末魔	LSword	32	B	广い	2.2kg	铁	13	サンダークロウ	雷云から16 本の强烈な雷が前方に落ちる
获得条件:第 2 节全歼敌人 场所:2F									
3 渴きの战斧	Axe	39	C	狭い	5.0kg	大理石	12	ファントムアイ	大きな冲击波が广がり、爆发する
获得条件:第 3 节(地面战)出现的宝箱。(舞台的限定时间是 3 分钟,要注意)进入 1F 最后一层的话,情报同宝箱一起出现在 1F。 场所:1F(可以用地图确认)									
4 王妃の玉座	Paxe	40	C	かなり广い	3.0kg	铁	12	ヴォルテックスブラッド	エネルギ が收束し一定时间で爆发 X8
获得条件:第 3 节(地上战)出现的宝箱。 场所:2F(可以用地图确认)									
5 叹きの鎚矛	Mace	48	E	狭い	3.8kg	钢铁	13	ヴェイパ クロウ	水の块が落ちて来る X12
获得条件:第 3 节(活动事件)出现的宝箱。 场所:开始在身后后面左边的地方。									






【第十一章:别离】

武器名称	分类	攻击力	锋利度	攻击范围	重量	材料	连击数	魔法	魔法效果
1 瘦躯の魔术师	Rod	14	E	广い	2.8kg	不明	12	シルバーフルーツ	五つの魔方阵が周围を包み上ついた体を愈す
获得条件:第 1 节(地面战)全歼敌人之后(也包括 3F 的敌人),返回 2 楼的话就会出现。(easy 不可)									
2 古の霸王	Sword	32	A	广い	1.5kg	不明	13	トールクロウ	十二の魔方阵によって广范囲の敌の体力を夺いとる
获得条件:第 1 节全歼 1 楼的敌人。(easy 不可)									
3 死神の大镰	Paxe	48	C	かなり广い	3.8kg	钢铁	12	ブラッドオブフォビドゥンシ	十の血の魔方阵が敌の体力を夺い取る
获得条件:第 2 节(活动事件)出现的宝箱。 场所:进入后在第二个层面右边的坏掉的通路上									
4 骷髅の宴	Mace	54	E	かなり狭い	10.0kg	陨铁	13	ブレスオブフェッタ	移动 3 倍メージ3 倍 攻击力 3 倍 15 秒
获得条件:二节(地面战)15 分钟过后出现。									



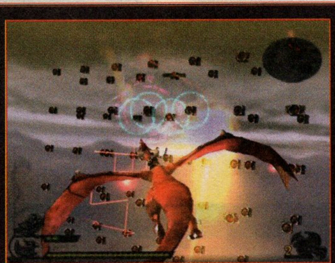



【第十二章:混沌】

【第十三章:真实】无

武器名称	分类	攻击力	锋利度	攻击范围	重量	材料	连击数	魔法	魔法效果
1 贵正	LSword	32	A	广い	1.7kg	钢铁	14	アマテラスの息吹	魔炎によって25秒间、攻击力ダメージ3倍
获得条件:第3节(地面战)打倒初期配置的天使就会出现。(easy 不可)									
2バールベリトの泪	Spear	54	C	かなり广い	3.3kg	铁	12	ボイスオブジン	风神の龙巻を前方に发射するX4
获得条件:第3节(地面战)持续杀害小孩(赤ん坊)。									
3 忘却の羽根	Hammer	54	E	狭い	12.0kg	铸铁	11	ブーリシンガルネイル	四枚の光の刃が曲线を描きながら飞び爆发する
获得条件:第6节(地面战)经过15分钟之后隐藏的情报出现。 场所:地图中央以西的一条主道									









【レオナールの饥】

【アリオーシュの奇】无

武器名称	分类	攻击力	锋利度	攻击范围	重量	材料	连击数	魔法	魔法效果
1 拷问部屋の肉块	Mace	23	E	狭い	8.0kg	钢铁	13	ブレスオブアレス	战神の加护によりダメ ジを33%にする 20秒
获得条件:第3节(地面战)全歼少年兵出现场所内道的敌骑兵,宝箱出现。 场所:右上的城寨密集地方的正中上方附近									
2 鬼を裂くもの	LSword	29	B	广い	2.2kg	铁	13	ウィザードボイス	追尾する魔法球を爆发するX7
获得条件:第4节(活动事件)出现的宝箱。									
3 背理の镰	Paxe	19	C	かなり广い	5.8kg	铁	12	ファングオブシルフ	恋する精灵の龙巻が出现 X10
获得条件:第6节(地面战)打倒中央部的弓兵和其他敌人的话,宝箱出现。									

【セエレの祈】

武器名称	分类	攻击力	锋利度	攻击范围	重量	材料	连击数	魔法	魔法效果
1 地龙の钩爪	Sword	29	A	狭い	1.7kg	铁矿石	12	クロウオブアイアンウィドウ	天空から物凄い势いで十二本の岩柱が降ってくる八个の铁球
获得条件:第2节在(地面战)出现的宝箱。(EASY 不可) 场所:可以用地图确认									
2 兵士长の圣枪	Spear	44	C	广い	3.9kg	钢铁	13	ブラッドオブザバンパイア	破坏をもたらす重力球が出现 X9
获得条件:第6节(活动事件)出现的宝箱。 场所:左边内部的岩石阴影处									
3 双子の牙	Paxe	44	C	广い	3.8kg	钢铁	13	ボイスオブロキ	光の矢が敌を追尾するX5
获得条件:第8节(地面战)全歼敌杂兵,宝箱出现。(easy 不可)									
4 铁块	LSword	62	D	かなり广い	45.0kg	铁	11	アイオブサクリファイス	自らの身を牺牲にして巨大な爆爆发を起こし敌を一扫
获得条件:9节(地面战)コロシアム(竞技场)全胜。									







契约:ゴーレム
纹章的位置:全身
代价:时间

作为BOSS的塞雷从就小受到母亲的溺爱，和ゴーレム签订协议以后付出的代价是永远也长不大,这样就养成了他见谁和谁撒娇的小孩子脾气。

契约:サラマンダー&ウンディネ
纹章的位置:小腹
代价:子宫

被帝国军杀害了丈夫和孩子的她成为了精灵族的寡妇，和サラマンダー&ウンディネ签订契约后失去了生育的能力,受到刺激后精神错乱,喜欢杀戮在母亲怀抱中的婴儿来寻的心理平衡。

契约:フェアリー
文章的位置:眼球
代价:视力

礼仪端正,与世无争的绅士,但是对恋爱非常苦恼。当弟弟妹妹们被帝国兵杀死后非常自责自己没有能保护他们,自杀未成的他和フェアリー签订契约后对自己的无能产生了一定的自虐倾向。

●自由任务获得武器一览●



地区	武器名称	分类	攻击力	锋利度	攻击范围	重量	材料	连击数	魔法	魔法效果
【女神の城】	1 死の舞踏	Sword	10	A	狭い	1.6kg	铁	14	フィ　ラ　オブカオス	八つの暗[illegible]の涡が周围を回转しながら广がっていく
	获得条件:女神の城上空(空战)完成。									
	2 领主の狩猎刀	Sword	10	A	狭い	1.4kg	铁	15	ケルベロスファング	五つに分かれた冲击波が地面を这い爆发する
	获得条件:女神の城城周边(地面战)全歼超过右上的山谷围在山周边的敌人,宝箱出现。									
	3 王位篡夺者の枪	Spear	19	C	かなり广い	2.4kg	黄铜	14	ボイスオブイオ	五本の雷の矢が敌を追う
	获得条件:女神の城城内部(地面战)全歼 2F 的房间(曾降到 1F 之后去的 2 个房间相连的房间)的敌人的话,宝箱出现。									
【静かな森】	1 首切り包丁	Sword	10	A	狭い	1.2kg	铁	13	ブレスオブザサクリファイス	光 4、自爆、攻击 3 倍、ダメ　ジ33%、20 秒
	获得条件:静かな森上空(空战)2 分 30 秒之内完成的后得到。									
	2 血族の纹章	Spear	19	C	かなり广い	3.3kg	钢铁	14	フィ　ラ　オブセラフィ	炎の轨迹がカイムの周りをまわり远ざかるX8
	获得条件:妖精村落(地面战)全歼地图南侧的敌人的话,宝箱出现。									
	3 炎风の鎚矛	Mace	19	E	狭い	5.0kg	铁	14	ウィングオブピクシ	八つの光球を前方に向けて射出する
	获得条件:妖精之谷(地面战)全歼地图西北的敌人的话,宝箱出现。									
【月の砂漠】	1 鱼人の宝杖	Spear	20	C	かなり广い	5.8kg	钢铁	12	ウンディーネブラッド	八つの精灵の牙が空中に发生し爆发する
	获得条件:月の砂漠上空(空战)不使用魔法攻击,在 3 分以内完成后取得。									
	2 破狱の针鼠	Mace	32	E	狭い	5.0kg	钢铁	13	ザファンズホーン	炎がカイムの周りを回るX4 32sec
	获得条件:月の砂漠在沙漠的神殿(地面战)开始之后经过 20 分钟,宝箱出现。　场所:废墟中									
【雪の荒野】	1 解放の剑	LSword	23	B	广い	1.9kg	铁	13	ボイスオブグングニル	光の剑が飞んでいくX7
	获得条件:雪の荒野上空(空战)达成 3 分 17 秒内,体力 59%以上的条件过关。									
	2 处刑台の记忆	Axe	35	C	广い	5.0kg	铁	14	ディバインネイル	四枚の光の刃が曲线を描きながら敌を切り刻む
	获得条件:石の　れ家(地面战)全歼地图东侧(错综复杂的地方)的敌人的话,宝箱出现。									
【青き丘陵】	1 护卫队士の誉	LSword	23	B	广い	2.4kg	铁	15	ケルビックブレス	体力回复 & 防御力低下 30 秒光球防御 X3
	获得条件:青き丘陵上空(空战)不使用魔法 2 分 20 秒内过关。									
	2 圣石の杖	Rod	15	E	狭い	2.6kg	铁	14	ファングオブセイレーン	灼热の间欠泉が喷出するX10
	获得条件:丘陵地　(地面战)杀敌 1234 人,宝箱出现。									
【空中要塞】	1 堕天使の枪	Spear	32	C	かなり广い	3.6kg	铁	14	ウィングオブスプライト	冷气弹を发射 X5
	获得条件:空中要塞上空(空战)残体力 80%以上过关。(easy 可)									
	2 招雷の枪	Spear	32	C	かなり广い	2.5kg	钢铁	12	ボイスオブゼウス	雷球が敌を追尾するX6
	获得条件:空中要塞内部(地面战)全歼在 1 楼的斜处相连的 2 个房间的敌人兵杀敌 150 人以上,宝箱、情报入手。　场所:2F 左上的房间									
【海上要塞】	1 破戒の鎚矛	Mace	32	E	狭い	5.5kg	钢铁	13	ファングオブイシュタル	魔方阵から岩が喷出するX18
	获得条件:海上要塞上空(空战)2 分 30 秒以内全歼敌人。									
	2 皇帝の枪	Spear	35	C	かなり广い	7.8kg	钢铁	12	エレメンタルホーン	雷球がカイムの周りを回るX5
	获得条件:海上要塞内部(地面战)全部回收有钥匙宝箱(1 楼 7 个,2 楼 2 个或 3 个,3 楼 1 个)的话,宝箱出现。　场所:一楼									
【帝国都市】	1 少年の欲望	Sword	16	A	狭い	1.5kg	铁	13	フェアリーホーン	四匹の妖精が周りをまわる　继续时间 15 秒
	获得条件:地过都市上空(空战)5 分钟以内过关。									
【封印の森】	1 连合军兵士の剑	LSword	15	B	广い	1.9kg	铁	14	ブレスオブスレイプニル	魔方阵がカイムを包み15 秒　超々々高速に移动できる
	获得条件:封印の森上空(空战)不能使用魔法 4 分 09 秒过关。									
	2ゆりの叶の剑	LSword	14	B	广い	2.2kg	铁	13	バスタードウィング	七つの光の冲击波が敌を追い爆发する
	获得条件:帝国军驻地(地面战)25 分钟过后宝箱出现。(easy 不可)　场所:在与开始地点相离最远的地方的靶子背后。									
【海の神殿】	1 雷龙の叫び	Hammer	35	E	狭い	12.5kg	铸铁	12	バルディエルウィング 八つの雷	を直线状に发射する
	获得条件:海の神殿上空(空战)不使用魔法并在 5 分内完成。									
【红き岩山】	1 恶魔の铁棍	Mace	51	E	狭い	9.0kg	铸铁	14	ブラッディラディアンス	魔界への扉が发生するX6
	获得条件:红き岩山上空(空战)2 分 30 秒内过关,超过 4 分钟就得不到了。									
	2 南海の魔神	LSword	19	B	广い	2.1kg	铁	12	ボイスオブバラム	追尾する小さな火球 X5
	获得条件:险しき山岳(地面战)全歼オーガ全灭,宝箱出现。									
	3 岚神の闪击	Paxe	44	C	かなり广い	3.2kg	钢铁	13	トルネードホーン	龙巻がカイムを包み入む　继续时间 25 秒
	获得条件:コロシアム(地面战)如果不拿走开始出现的宝箱继续前进的话,在与最后的フェイズ开始后,宝箱出现。									
	最后有四把武器愚者遍访高人也不得其祥解,还望众位玩家指点。									
	1 知识の杖	Rod	16	E	广い	2.1kg	木	13	ウィングオブムーンダウン	五つに分かれた光の矢が敌を贯き、远方で爆发す
	2 霞切り	Paxe	43	C	かなり广い	3.0kg	钢铁	13	カスケードファング	爆水の壁が出来るX5
	3 火鳞の战斧	Paxe	48	C	かなり广い	4.0kg	铁	14	ブレスオブベリアル	カイムを包み入み攻击力をUPさせる　25 秒
	4 匠のつるはし	Hammer	51	D	广い	12.0kg	钢铁	12	タロスウィング	铁球をするX5 射程　一齐发射

文、编：热血佣兵



PS2	发售日：2003年9月4日	类型：ACT	人数：1-2人
	厂商：BANDAI	媒体：DVD	售价：6980日元

STORY

一年战争勃发……

宇宙世纪0079年1月3日，离地球最远的殖民卫星SIDE3自称为吉恩公国向地球联盟发表独立宣言，并于宣战3秒之后向联邦军帕特罗尔舰队发动奇袭。同时向SIDE1、SIDE2及SIDE4展开进攻。联邦军全线败退，只剩雷比尔将军的舰队苦苦支撑。第二天，吉恩公国军发动第一次"不列颠作战"SIDE2的殖民卫星被移往地球轨道之内，并开始朝地球落下。四天后的1月8日，联邦军的第四舰队为阻止殖民卫星的落下，与公国军展开战斗，最后不敌撤退。两天后，殖民卫星突入大气圈。第一次不列颠作战完结。

1月11日第二次不列颠作战发动，两军于SIDE5展开战斗。人类有史以来的最大的舰队战——鲁乌姆战役开始。此战中公国军利用可以干扰舰队雷达的米诺夫斯基粒子使联邦的战斗机战力大减，同时吉恩军秘密研制的可在米诺夫斯基粒子下作战的人形机动兵器"扎古（ザク）"彰现威力，联邦舰队总司令官雷比尔（レビル）被吉恩军扎古的驾驶员盖亚（ガイア）生擒。此战之后，夏亚·阿兹纳布尔（ジャア·アツナブル），乔尼·雷丁（J·ライデン），松永真（S·マツナカ），盖亚，马修（マシツユ），奥尔迪卡（オルデカ），阿纳贝尔·卡特（アナベル·ガトー）等人皆建立了显赫战功并被列为公国军王牌飞行员。

1月31日以雷比尔的归还为条件，两军签署《南极条约》，条约中规定禁止使用NBC兵器，禁止于中立区内行使军事活动等。

3月1日，13日，18日，公国军联系三次发动地球降下作战，地球的三分之二被公国军占领。

4月1日，在雷比尔将军的强烈提倡下，联邦军开始了人形机动兵器的开发。以此为目的的V作战发动。

为了对抗吉恩军的机动战士，联邦军在极密了开发了自己的三台机动战士以及专用强袭扬陆舰白色要塞，而此情报也很快被吉恩所截获，正当白色要塞（ホワイトベース）准备经由SIDE7将三台机动战士运往加布罗总基地的时候，遭到了吉恩军的袭击，包括舰长保罗·加西亚在内的大部分乘组员战死。就在这个偶然的机会下舰上的青年军官布莱德·诺亚（ブライド·ノア）成为了临时舰长，而当地的民间少年阿姆罗·雷（アムロ·レイ）则成为三台机动战士中最为强悍的RX-78-2高达（カンダム）的驾驶员。此后白色要塞便以这些青少年及新兵器为战力，在加布罗总基地的指导下回归地球，并连续大破吉恩军，战况因此而发生了戏剧性的变化。然后，在彻底粉碎了吉恩军的地上战力之后，为了配合联邦正规军的大规模反击，白色要塞被正式指定为第13独立部队，战场再次回到了宇宙……

故事模式

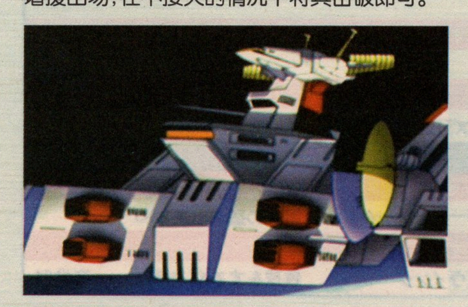
第一话

搭乘机体：RX-78-2ガンダム

胜利条件：敌主要部队击破。

败北条件：自机大破。

S POINT：分为几个阶段，一上来拆母舰的时候注意不要直接攻击舰桥，先把其他部分攻破，最后再打舰桥。打完ヒクロ如果分数够高的话（大概十万左右），ザクレロ会作为敌增援出场，在不接关的情况下将其击破即可。



第二话

伴随着联邦的所罗门攻略战，白色要塞也随着到了所罗门宙域集合。

搭乘机体：RX-78-2ガンダム

胜利条件：敌主要部队击破。

败北条件：自机大破或白色要塞被击沉。

S POINT：一开始要以最快的速度击破12机的里克·德姆，这样才能确保其不会大幅伤害白色要塞，然后拆母舰的时候还是先打零碎，最后打舰桥。

第三话

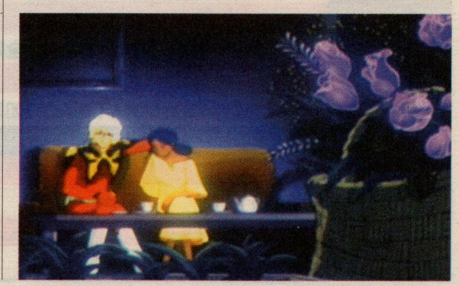
所罗门要塞，这里从一年战争开始之时即是吉恩军宇宙攻击军的总基地和攻击的起点，而现在携带着新兵器的联邦军向此地发起了攻略作战。

搭乘机体：RX-78-2ガンダム

胜利条件：敌主要部队击破或特殊场合应对成功。

败北条件：自机大破或特殊场合应对失败。

S POINT：最开始的部分一样要快速破敌，保证两艘护卫战舰的安全，之后联邦使用太阳系统之后，分数够的情况会直接突入要塞，注意在要塞内有一个出口，千万不要打开，这样才可以在要塞里多破敌多得分，然后出来之后有





可能会遭遇真红稻妻或白狼（据说可以两个都遭遇，不过我没打出），再然后是与ビグ·ザム的BOSS战，注意光线攻击多其无效，要多用实弹攻击或近身格斗，打掉一半血的时候会发生剧情，スレッカ—会牺牲自己破掉ビグ·ザム的光线防御（其实在此之前我已经打破了……），然后就尽情的攻击吧。最后据说会出现追击敌军而与卡特象遇的情节。

第四话

搭乘机体：RX–78–2ガンダム

胜利条件：敌主要部队击破。

败北条件：自机大破。

S POINT： 与马克维在暗礁宙域的战斗，他会先后加满三次血，最后与夏亚的红勇士一起攻击阿姆罗，多用远程射击，即可完胜。之后分数够高的话出来会遇到两艘敌战舰，击破后敌增援真红稻妻出现。统统消灭！

第五话

搭乘机体：RX–78–2ガンダム

胜利条件：敌主要部队击破。

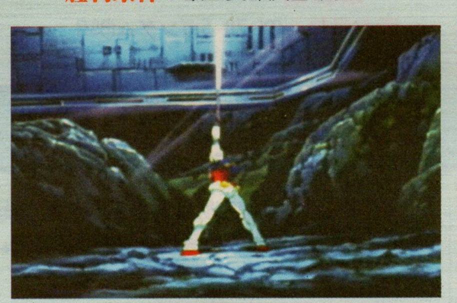
败北条件：自机大破或白色要塞击沉。

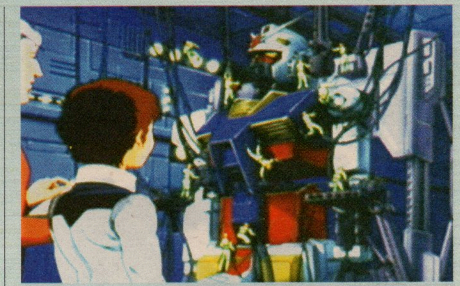
S POINT：无

第六话

搭乘机体：RX–78–2ガンダム。

胜利条件：敌主要部队击破。





败北条件：自机大破。

S POINT：先是与拉拉的战斗，一定要密切注意其特殊攻击，千万小心，被击中的话可不是闹着玩的！尽量不要去格斗了，远身射击胜算应该更大些，然后夏亚出现把他砍个差不多就算过关了……

第七话

搭乘机体：RX–78–2ガンダム

胜利条件：敌主要部队击破。

败北条件：自机大破白色要塞被击沉。

S POINT：阿保库要塞的最终决战，同所罗门要塞一样，分数够就会出现无数的可能。

外传故事模式

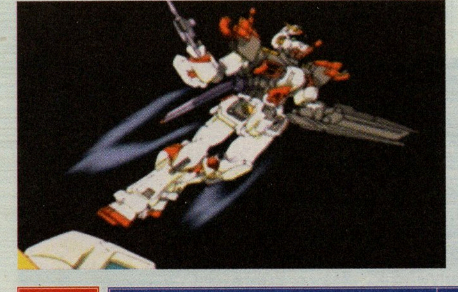
第一话

搭乘机体：RX–78–5ガンダム

胜利条件：敌主要部队击破 。

败北条件：自机大破或敌战舰脱离。

S POINT： 不要先击破前面的战舰，因为这样一来的话后面的战舰会全力加速，所以



最好是先将后面的击破，然后再打MS，到3分多钟的时候再将敌战舰击坠。

第二话

搭乘机体：RX–78–5ガンダム

胜利条件：敌主要部队击破 。

败北条件：自机大破。

S POINT: 没什么可说的，相对简单的一关，多打MS，最后打战舰就对了。

第三话

搭乘机体：RX–78–5ガンダム

胜利条件：敌主要部队击破或4号机护卫成功。

败北条件：自机大破或4号机护卫失败。

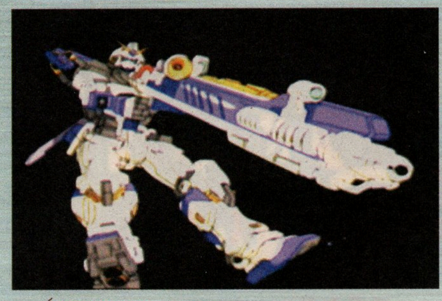
S POINT: 时间大概只有1分50秒左右，根据此关的结果将会出现分支，如果能拿到A以上评价的话将会进入阿保库攻击路线，而4号机的驾驶员也不会战死（IF路线）；如果拿到的是B以下评价的话，则会进入达尔西亚首相的护卫任务，4号机的驾驶员战死。



第四话

联邦机体一览

机体编号	名称	出现条件
RB–79	ポール	初期拥有
RB–79K	ポールK	任务模式中完成1星难度的“ソーラ·パネル运搬”任务
RGM–79	ジム	初期拥有
RX–75	ガンダンク	故事模式TV版所有关卡的完成数与评价达到一定数目以上
RGM79–GS	ジムコマンド	以A评价以上完成王牌飞行员蒲木宏篇第4关
RGC–83	ジムキャノンⅡ	完成蒲木宏篇所有关卡
RX–77–2	ガンキャノン	初期拥有
RGM–79SP	ジムスナイハーⅡ	任务模式中作成3名联邦系原创角色
RGM–79N	ジムカスタム	以B评价以上完成王牌飞行员蒲木宏篇第4关
RX–79–BD–3	兰色命运3号机	以A评价以上完成王牌飞行员胜间勇篇第1关



搭乘机体：RX-78-5ガンダム[BST]
胜利条件：敌主要部队击破。
败北条件：自机大破或母舰被击沉。
S POINT：同样简单，多拿分就是了。

第五话

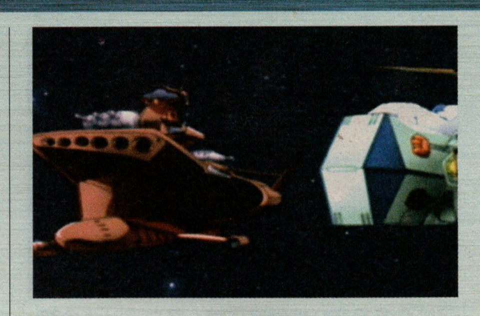
搭乘机体：RX-78-5ガンダム[BST]
胜利条件：敌主要部队击破。
败北条件：自机大破或母舰被击沉。
S POINT：见到敌人之后一定要在第一时间击破，否则母舰不会安全。能否将其守住将关系到结局的好坏。

IF 第四话

搭乘机体：RX-78-5ガンダム[BST]
胜利条件：敌主要部队击破。
败北条件：自机大破或母舰被击沉。
S POINT：多拿分，注意保护母舰。

IF 第五话

搭乘机体：RX-78-5ガンダム[BST]



胜利条件：敌主要部队击破。
败北条件：自机大破或母舰被击沉。
S POINT：前半简单，到了后边要跟真红稻妻对决，胜负决定结局，不过好象不论怎样，福鲁德都难逃一死……

王牌驾驶员模式

夏亚篇

第一话

胜利条件：敌主要部队击破。
败北条件：自机大破或超过限制时间。
搭乘机体：夏亚专用红色ザクⅡ



S POINT：在限定时间内击破联邦数艘母舰即可，时间较充裕，多击破几架飞机拿点分吧。

第二话

胜利条件：敌ガンダム一定伤害。
败北条件：自机大破。
搭乘机体：夏亚专用红色ザクⅡ
S POINT：本关的S评价相对好拿，只要在不接关的条件下完成胜利条件即可。

第三话

胜利条件：敌ガンダム一定伤害。
败北条件：自机大破。
搭乘机体：夏亚专用红勇士
S POINT：同上关一样，只要在不接关的条件下完成胜利条件即可拿到S评价。

第四话

胜利条件：敌ガンダム一定伤害
败北条件：自机大破或击坠塞拉
搭乘机体：夏亚专用红勇士
S POINT：两点注意，一是要看清自己锁定的目标，千万不要一时红眼，将塞拉的核战机打落，千万不要在拉拉告诉你退下之后还去跟高达近身肉搏，小心被拉拉的NT兵器误伤，不接关的条件下达成胜利条件即可。

第五话

胜利条件：敌ガンダム击坠。
败北条件：自机大破。
搭乘机体：吉恩号

分为两个阶段，前半部分的主要目的就是拿分，后半部分则是与高达的决战，只要不被他近身问题不大。

RX-78-2	ガンダム	初期拥有
RX-78-3	G-3ガンダム	G-3ガンダム以A评价完成故事模式全关卡
FA-78-01	FAガンダム	任务模式中完成4星或5星难度的"要塞攻略"任务
RX-78-4	ガンダム4号机	外传模式以A评价以上完成保护4号机的关卡，再以A评价完成随即出现的分之关卡
RX78-4/BST	ガンダム4号机[BST]	外传模式以A评价完成分支关卡中取的4号机的下一关
RX-78-5	ガンダム5号机	外传模式以A评价完成第关
RX-78-5/BST	ガンダム5号机[BST]	外传模式第5关成功保护ヂヘ，并取得A以上评价
RX-78-NT1	アレックス	任务模式中作成拥有"NT3"的原创角色
RX-78-GP-01/Fb	フルバーニアン	以A评价以上完成王牌飞行员蒲木宏篇第3关
RX-78-GP-03S	ステイメン	以S评价完成王牌飞行员蒲木宏篇第6关
RX-78-GP-04G	不明	所有模式以S评价完成一定关卡数
PUBLIC	パブリク	任务模式完成4星或5星的卢乌姆战役
FF-X2-FB	Gファイタ FB	完成3关训练关卡
FF-S3	セイバーフィッシュ	初期拥有
G FIGHTER	Gファイタ	故事模式TV版所有关卡的完成数与评价达到一定数目以上
FF-X7/BST	コア·ブースター	初期拥有
G ARMOR	Gアーマー	任务模式中完成4星难度的"输送船护卫"任务
RX-78-GP-03D	デンドロビウム	以A评价以上完成王牌飞行员蒲木宏篇所有关卡



黑色三连星篇

第一话

胜利条件：给予敌脱出舰一定伤害或强行着陆。**败北条件：**自机大破。

搭乘机体：黑色三连星专用ザクI

S POINT：卢乌姆战役，前半基本要点与夏亚篇的第一话相同，后半的时候要捕获敌人的脱出舰，接地的话以ザク的速度有些难度，还是选择给予一定伤害吧～

第二话

胜利条件：敌主要部队击破。**败北条件：**自机大破或训练机大破。

搭乘机体：黑色三连星专用ザクII

S POINT：一定要注意保护新兵，最好的办法就是快速灭敌。全灭敌人之后应该就可以拿到S评价。



第三话

胜利条件：敌主要部队击破。**败北条件：**自机大破。

搭乘机体：黑色三连星专用高机动型ザクII

S POINT：敌人首次出现了MS，不过也还不是很强，依照正常的方法将其击破即可。

乔尼·雷丁篇

第一话

胜利条件：敌主要部队击破。

败北条件：自机大破。

搭乘机体：ザクII

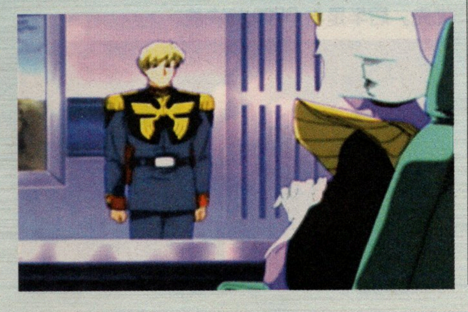
S POINT：基本要点与夏亚第一关相同，在一定时间内多多击破敌人就行了。

第二话

胜利条件：敌战舰与补给舰击沉。

败北条件：自机大破或超过限制时间。

搭乘机体：乔尼·雷丁专用ザクII



S POINT：注意时间，千万不能让它超过，而在没超过之前决不要漏掉一架敌机。

第三话

胜利条件：敌主要部队击破。

败北条件：自机大破。

搭乘机体：乔尼·雷丁专用高机动ザクII后期形

S POINT：无

第四话

胜利条件：将练习内容完全消化。

败北条件：自机大破。

搭乘机体：乔尼·雷丁专用高机动型ゲルググ

S POINT：与友军三架里克·德姆的模拟战，对手好象是托马斯·克鲁兹及洁拉德·酒井。注意不要被围在当中就行了。

第五话

胜利条件：敌主要部队击破。

败北条件：自机大破。

搭乘机体：乔尼·雷丁专用高机动型ゲルググ

S POINT：阿保库的最终决战，只要分数够高就有无限的可能。为了亲手结果联邦的白色恶魔而努力吧！





吉恩机体一览

机体编号	名称	出现条件
MS-05	ザク	初期拥有
MS-05B/3S	黑色三连星专用ザクI	以A评价以上完成王牌飞行员黑色三连星篇第1关
MS-06F	ザクII	任务模式中作成一名吉恩军驾驶员
MS-06S/3S	黑色三连星专用ザクII	以A评价以上完成王牌飞行员黑色三连星篇第2关
MS-06S/CA	夏亚专用红色用ザクII	以A评价以上完成王牌飞行员夏亚篇第一关
MS-06S/JR	乔尼·雷丁专用ザクII	以A评价以上完成王牌飞行员乔尼雷丁篇第2或第3关
MS-06S/SM	松永真专用ザク II	以A评价以上完成王牌飞行员松永真篇第4关
MS-06S/DZ	多兹鲁专用ザク	以S评价完成王牌飞行员松永真篇第2关
MS-06F-2	ザクII（后期型）	作成一名任意形态的吉恩军飞行员
MS-06FZ	ザク2改	任务模式中作成3名吉恩军驾驶员
MS-06FZ/FH	ザクII改（フリッツヘルム）	任务模式中完成1星或2星难度的"输送船团护卫"任务
MS-06R-1/SM	松永真专用高机动型ザクII	以S评价以上完成王牌飞行员松永真篇第3，第4关



松永真篇

第一话

胜利条件： 敌主要部队击破。

败北条件： 自机大破或自军战舰被击沉。

搭乘机体： ザクⅡ

S POINT： 基本要点与夏亚第一关相同，但要注意敌人中的巴宁格和胜间勇，被这俩家伙绕到我方战舰附近就危险了，所以一旦发现此二人绝对要在第一时间击破！

第二话

胜利条件： 敌主要部队击破。

败北条件： 自机大破或多兹鲁专用サグ被击坠。

搭乘机体： 松永真专用ザクⅡ

S POINT： 其实多兹鲁完全不需要你保护，相反的他会跟你抢分数，所以一定要眼快，心快，手快！

第三话

胜利条件： 敌主要部队击破。

败北条件： 自机大破。

胜利条件： 搭乘机体：松永真专用高机动型ザクⅡ

S POINT： 无

第四话

胜利条件： 敌主要部队击破。

败北条件： 自机大破或友军战舰被击沉。

搭乘机体： 松永真专用高机动型ザクⅡ

S POINT： 只要你挺得住，取得高评价完全不是问题，后半段会与高达两此对决，打到它快死的时候，它就会撤退。

IF 第五话

胜利条件： 敌主要部队击破。

败北条件： 自机大破或自军战舰被击沉。

搭乘机体： 松永真专用ゲルググ

S POINT： 比较艰苦的最终防卫战，分数够高的最后会与 FA-78 对决，然而我打的时候只照了面它就跑了……



阿纳贝尔·卡特篇

第一话

胜利条件： 敌主要部队击破。

败北条件： 自机大破或自军战舰被击沉。

搭乘机体： 卡特专用リックドム



S POINT： 要点是不要停下，要不停的来回移动，并转来转去，不然就有性命之危……

第二话

胜利条件： 敌主要部队击破。

败北条件： 自机大破或敌人一定战舰突破防卫线。

搭乘机体： 卡特专用ゲルググ

S POINT： 基本情况与上一关一样，但敌人更多，千万注意不能停下！分数够高的话后半段会出现意想不到的敌人……

第三话

胜利条件： 敌主要部队击破。

败北条件： 自机大破。

搭乘机体： GP-02A

S POINT： 巴尔干很好用，连射性高且威力不小，前半段可尽情挥洒。等到核弹发射之后会与 GP01 决斗，远近程配合便轻松将之击破。

第四话

胜利条件： 敌主要部队击破。

败北条件： 自机大破。

搭乘机体： ノイエ·ジール

S POINT： 换上ノイエ·ジール的感觉就一个"爽"！在这东西面前联邦的小 GM 完全就是蚂蚁！拿着这个东西没有不"S"的理由吧？

第五话

胜利条件： 限制时间内击沉控制舰。

败北条件： 自机大破或超过时间。

搭乘机体： ノイエ·ジ　ル

S POINT： 前半段比较有难度，不要太贪心，尽量以控制舰（三艘哥伦布斯）的击沉为最优先。后半是与 GP03 的决战。



MA-06	ヴァルヴァロ	任务模式中完成 4 星或 5 星难度的"战舰强袭"任务并完成卡特篇
MS-06R-1A/3S	黑色三连星专用高机动型ザクⅡ	以 A 评价以上完成王牌飞行员黑色三连星篇第 3 关
MS-06R-1	高机动型ザクⅡ	完成王牌飞行员松永真篇第 2 关
MS-06R-2/JR	乔尼·雷丁专用高机动ザクⅡ后期形	完成王牌飞行员乔尼·雷丁篇
MS-06R-2	高机动ザクⅡ后期形	完成王牌飞行员乔尼·雷丁篇
MS-09R	リックドム	初期拥有
MS-09R/AG	卡特专用リックドム	以 A 评价以上完成王牌飞行员卡特篇第 1 关
MS-09R/CA	夏亚专用リックドム	下载获得
MS-09R-2	リックドムⅡ	完成卡特篇所有关卡
MS-11	アクトザク	任务模式中完成 3 星难度的アクトザクのテスト任务
MS-14A	ゲルググ先行量产形	初期拥有
MS-14S/CA	夏亚专用试作形ゲルググ	以 A 评价以上完成王牌飞行员夏亚篇
MS-14A/AG	卡特专用ゲルググ	以 A 评价以上完成王牌飞行员卡特篇第 2 关

胜间勇篇

第一话

胜利条件：敌守备队全灭。

败北条件：自机大破或输送舰被击沉。

搭乘机体：兰色命运 3 号机

S POINT： 想取得 A 很容易，但要 S 的话，就要更上一个台阶了，而且输送舰很脆弱，一定要注意。

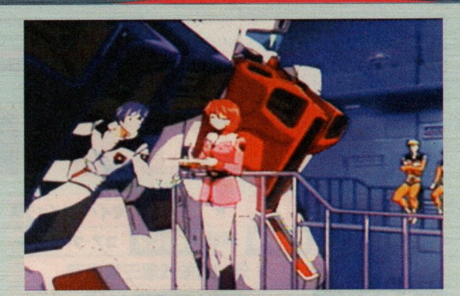
第二话

胜利条件：击破兰色命运 2 号机。

败北条件：自机大破。

搭乘机体：兰色命运 3 号机

S POINT：与尼姆巴斯的决战，开始时会有几个碍事的家伙，全部清除之后就是两人的一骑讨。不续关的条件下击破 3 号机就能取得 S 评价。



西玛篇

第一话

胜利条件：敌主要部队击破。

败北条件：自机大破。

搭乘机体：ザクII

S POINT：没有，多杀敌就是了。

第二话

胜利条件：敌主要部队击破。

败北条件：自机大破。

搭乘机体：西玛专用ゲルググM

S POINT： 对方是阿鲁比昂的 MS 队，巴宁格，蒲木宏和吉斯。全部击破可获得 S 评价。

第三话

胜利条件：敌主要部队击破。

败北条件：自机大破。

搭乘机体：ガーベラ·テトラ

S POINT： 能否击破 GP03 关系到结局，如果被其击破的话就会进入原作结局，反之这进入原创结局加入替坦斯继续作些见不得人的工作。



蒲木宏篇

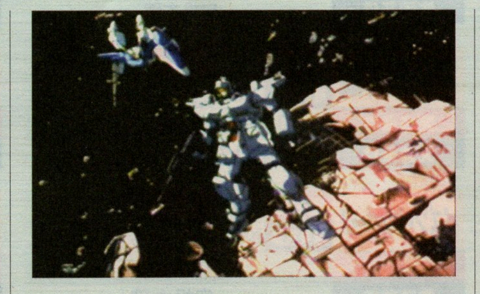
第一话

胜利条件：敌主要部队击破。

败北条件：自机大破。

搭乘机体：GP-01FB

S POINT： 敌人只有凯利驾驶的ヴァルヴァロ，并且也不是很强，不续关击破即可。



第二话

胜利条件： 敌主要部队击破或者使用试作形光线枪击中敌母舰。

败北条件：自机大破或阿鲁比昂被击沉。

搭乘机体：GP-01FB

S POINT：前半只有光剑和巴尔干炮，多用近身搏斗吧。后半的时候会配备新的试作形光线枪（只有一发），然后对准敌母舰（没有准星，自己掌握），发射！

第三话

胜利条件：敌主要部队击破。

败北条件：自机大破。

搭乘机体： GP-01

S POINT：无

第四话

胜利条件：敌主要部队击破。

败北条件：自机大破。

搭乘机体： GP-03

S POINT：无

第五话

胜利条件：敌主要部队击破。

败北条件：自机大破或母舰被击沉。

搭乘机体：GP-03

S POINT：无

MA-05	ビグロ	初期拥有
MS-14B/JR	乔尼·雷丁专用高机动型ゲルググ	以 S 评价完成王牌飞行员乔尼雷丁篇第 4 关
MS-14JG	ゲルググJ	任务模式中作成拥有“高速战斗”“狙击”“读み”的原创角色
MS-14JG/SM	松永真专用ゲルググ	以 A 评价完成完成王牌飞行员松永真篇的 IF 关
MS-14F	ゲルググM	以 A 评价以上完成王牌飞行员西玛篇所有关卡
MS-14Fs/CG	西玛专用ゲルググM	以 A 评价以上完成王牌飞行员西玛篇第 2 关
MS-14Fs	指挥官用ゲルググM	以 A 评价以上完成王牌飞行员西玛篇所有关卡
YMS-15	ギャン	以 A 评价以上完成故事模式第 4 关
MS-17	ガルハテイアα	任务模式中完成 4 星难度的のテスト任务
MS-18E	ケンプファ	任务模式中完成 1 星或 4 星难度的“输送船团护卫”任务
MS-21C	ドラッツェ	任务模式中完成 3 星难度的“输送船团护卫”任务
MA-04X	ザクレロ	A) 故事模式二周目时以 A 评价以上完成其出现关（剧场版） B) 故事模式二周目时以 A 评价以上完成第 1 关（TV 版）

任务模式

务模式部分任务解析

联邦侧

ルウム战役

难易度	★	僚机	セイバーフィッシュ
搭乘机体	FREE	推荐机体	コア・ブースター
完成条件	3 分以内敌战舰三艘击沉		
失败条件	自机大破或超过时间		

输送船团护卫

难易度	★	僚机	ジムスナイパーⅡ
搭乘机体	FREE	推荐机体	ガンキャノン
完成条件	守护哥伦布斯三分钟		
失败条件	自机大破或哥伦布斯被击沉		

战舰强袭

难易度	★	僚机	アレックス
搭乘机体	FREE	推荐机体	ジムコマンド
完成条件	敌战舰击沉		
失败条件	自机大破		

包围网突破

难易度	★	僚机	无
搭乘机体	FREE	推荐机体	ガンダム
完成条件	敌包围网突破		
失败条件	自机大破		

驱逐战

难易度	★	僚机	ガンキャノン
搭乘机体	ガンダム		
完成条件	击沉 3 艘姆撒伊		
失败条件	自机大破		

グラナダ强行侦察

难易度	★	僚机	ボールK
搭乘机体	FAガンダム		
完成条件	敌部队击破		
失败条件	自机大破		

混战

难易度	★	僚机	无
搭乘机体	フルバーニアン		
完成条件	敌全灭		
失败条件	自机大破		

输送船团强袭

难易度	★	僚机	ジムスナイパーⅡ
搭乘机体	ガンダム		
完成条件	敌输送舰击破		
失败条件	自机大破		

要塞攻略

难易度	★	僚机	FAガンダム
搭乘机体	FREE	推荐机体	ジムキャノンⅡ
完成条件	敌部队歼灭		
失败条件	自机大破		

包围网突破

难易度	★	僚机	无
搭乘机体	FREE	推荐机体	夏亚专用试作型ゲルググ
完成条件	敌包围网突破		
失败条件	自机大破		

不列颠作战

难易度	★	僚机	ザクⅡ
搭乘机体	FREE	推荐机体	ザクⅡ・ハスーガ
完成条件	3 分以内击沉敌三艘战舰		
失败条件	自机大破或超过限制时间		

ペズン・ナンバース

难易度	★	僚机	ガルハテイアα
搭乘机体	ガルハテイアα	推荐机体	ザクⅡ・ハスーガ
完成条件	敌机体全灭		
失败条件	自机大破		

吉恩侧

ルウム战役

难易度	★	僚机	ザクⅡ
搭乘机体	FREE	推荐机体	ザクⅡ・ハスーガ
完成条件	守住防卫线		
失败条件	敌战舰一定数目突破防卫线		

输送船团护卫

难易度	★	僚机	ゲルググ
搭乘机体	FREE	推荐机体	ザクⅡ・ハスーガ
完成条件	守护输送舰三分钟		
失败条件	自机大破或自军战舰被击沉		

战舰强袭

难易度	★	僚机	リックドムⅡ
搭乘机体	FREE	推荐机体	ザクⅡ・ハスーガ
完成条件	敌战舰击沉		
失败条件	自机大破		

ソーラ・システム阻止

难易度	★	僚机	无
搭乘机体	ゲルググJ		
完成条件	敌包围网突破		
失败条件	自机大破		

驱逐战

难易度	★	僚机	アクトザク
搭乘机体	ゲルググ		
完成条件	击沉 3 艘撒拉密斯		
失败条件	自机大破		

输送船团强袭

难易度	★	僚机	ゲルググ
搭乘机体	ビグロ		
完成条件	敌输送舰击破		
失败条件	自机大破		

技能一览

技能名	效果
NT1	精神力兵器使用可能。主兵器的会心一击发生率提高 2 个百分点，紧急回避时推进器消耗量 -10，复述锁定速度上升。
NT2	精神力兵器使用可能。主兵器的会心一击发生率提高 3 个百分点，紧急回避时推进器消耗量 -10，复述锁定速度上升。
NT3	精神力兵器使用可能。主兵器的会心一击发生率提高 5 个百分点，紧急回避时推进器消耗量 -10，复数锁定速度上升。
勇猛	击坠敌机时 SPECIAL 能量槽上升 300。
根性	受到最大 HP 百分之十的伤害后，SPECIAL 能量槽上升 300。
不屈	HP 三分之一以下时，SPECIAL 能量槽上升率变为 2 倍。
软弱者	HP 三分之一以下时，SPECIAL 能量槽上升率变为 2 分之一，机动性 +20。
狡猾	HP 五分之四以上时，射击与格斗 +20。
自信家	开始战斗时，SPECIAL 能量槽自动蓄满一格。
强运	HP 为 0 的时候有一半的机率可以复活，复活之后 HP 为 1。

MA-08	ビグ・ザム	以 S 评价完成王牌飞行员松永真篇第 2 或第 3 关及故事模式第 3 关
MAN-03	ブラウ・ブロ	任务模式中作成拥有"NT2"的原创角色
MAN-08	エルメス	任务模式中作成拥有"NT3"的原创角色
MSN-02	ジオング	以 A 评价以上我完成王牌飞行员夏亚篇第五关
AMX-002	ノイエ・ジ ル	以 A 评价以上完成王牌飞行员卡特篇最后一关
RX-78/CA	夏亚专用红色ガンダム	下载获得
RX-79-BD-2	兰色命运 2 号机	以 S 评价完成王牌飞行员胜间勇篇第 2 关
RX-78-GP-02A	サイサリス	以 A 评价以上完成王牌飞行员卡特篇第 3 关
AGX-004	ガ ベラ・テトラ	以 A 评价以上完成王牌飞行员西玛篇最后一关
GATTLE	ガトル	初期拥有
JICCO	ジッゴ	任务模式完成卢乌姆战役

技能名	效果
铁壁	盾的耐久值为原来的 1.5 倍。
补给	主兵装与副兵装的填单时间为原来的一半。
情报分析	锁定的距离为原来的 1.2 倍。
高速战斗	推进器的最大值与回复量为原来的 1.2 倍。
一击	格斗攻击时，会心一击的出现机率提升百分之十，攻击力为原来的 1.5 倍。
熟练	搭乘 COST 为 45 以下的机体时，射击、格斗、防御、机动全部 +10。
统帅	全部我方僚机的防御值 +10。
气氛制造（ムード メーカー）	3 机出击的时候，全员的防御力 +15。
连携	小队全员都有此能力时，在出击开始的时候会给每人加满一格 SPECIAL 能量槽。
辅佐	交给电脑操作时，会以射击为主体进行战斗。
狙击	复数锁定对象为 1 机的时候，攻击力为原来的 1.2 倍。
政治力	搭乘机体时，COST 值 -10。
工学知识	搭乘机体时，COST 值 -5。
野心	能力取得时，精神经验值的消费减少 10%。
测试驾驶员（テストパイロット）	能力取得时，操纵经验值的消费减少 10%。
持久力	能力取得时，体力经验值的消费减少 10%。
花哨（スダンドプレー）	自己一人出击时，机动性 +15。
先读	复数锁定数 +1。
战斗机乘り	搭乘战斗机时，射击，防御，机动三项能力各 +10。
MA 乘り	搭乘 MA 时，射击，格斗，防御，机动四项能力各 +5。

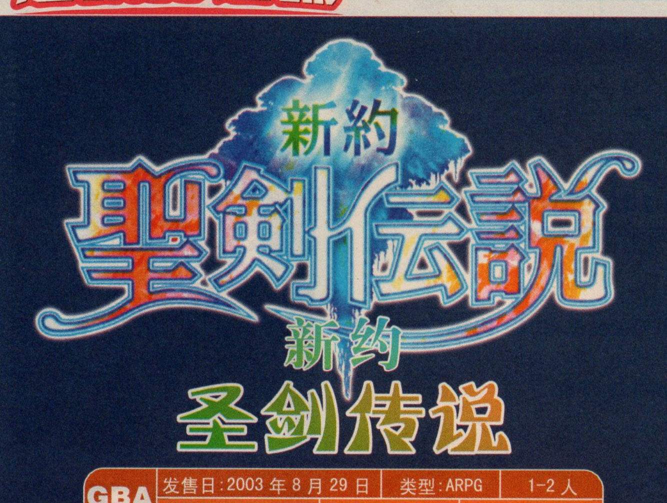




驾驶员一览

名字（中文 & 日文）	射击	格斗	防御	机动	出现条件
阿姆罗·雷（アムロ·レイ）	20	15	10	20	初期状态使用可能。
凯·西丁（カイ·シデン）	5	-10	0	0	初期状态使用可能。
小林·隼（ハヤト·コバヤシ）	0	5	5	0	初期状态使用可能。
塞拉·玛斯（セイラ·マス）	0	-10	0	5	故事模式全部关卡以 B 等级以上完成。
斯雷卡·罗（スレッカー·ロウ）	10	0	0	5	完成故事模式前 3 关。
刘·贺斋（リュウ·ホセイ）	0	0	10	0	完成 3 关教学模式。
蒲木宏（コウ·ウラキ）	10	10	5	10	完成王牌飞行员模式驾驶员中的蒲木宏篇。
巴宁格（サウス·バニング）	5	5	5	10	以 B 评价以上完成王牌飞行员蒲木宏篇第 4 关。
吉斯（チャック·キース）	0	-5	0	-5	完成王牌飞行员模式驾驶员中的蒲木宏篇。
克里斯（クリスチーナ·マッケンジー）	10	0	5	0	任务模式中作成拥有"NT3"技能的角色。
胜间勇（ユウ·カジマ）	15	10	5	10	完成王牌飞行员模式驾驶员中的胜间勇篇。
菲利普（フイリップ·フューズ）	10	0	0	5	以 A 以上评价完成王牌飞行员模式驾驶员中的胜间勇篇。
蒙夏（ベルナルド·モンシア）	5	5	5	5	以 A 以上评价完成王牌飞行员模式驾驶员中的蒲木宏篇。
夏亚·阿兹纳布尔（ジャア·アツナフル）	15	20	15	20	完成王牌驾驶员模式夏亚篇。
盖亚（カイア）	10	10	10	10	完成王牌驾驶员模式黑色三连星篇第三关。
马修（マシツユ）	5	5	5	5	完成王牌驾驶员模式黑色三连星模式第一关。
奥尔迪卡（オルデカ）	0	15	10	5	完成王牌驾驶员模式黑色三连星模式第二关。
多兹鲁·扎比（ドズル·ザビ）	0	20	20	0	以 A 等级以上完成王牌驾驶员模式松永真篇。
马·克维（マ·クベ）	0	10	0	0	任务模式中培养出有"政治力"，"狡猾"及"情报分析"能力的驾驶员。
伽迪姆（ガテム）	0	10	5	5	初期状态使用可能。
沙利亚·布鲁（シャリア·ブル）	5	0	0	10	任务模式中培养出有"NT"能力的驾驶员。
拉拉·辛（ララア·スン）	10	-10	0	10	以 A 等级以上完成王牌驾驶员模式中的夏亚篇。
特克万（トクワン）	0	5	0	5	初期状态使用可能。
提米特利（テミトリー）	0	0	0	0	任务模式中培养出"MA 乘り"的驾驶员。
金（ジーン）	0	0	0	0	初期状态使用可能。
阿纳贝尔·卡特（アナベル·ガトー）	15	15	15	15	完成王牌驾驶员模式中的阿纳贝尔·卡特篇。
凯利·雷兹纳（ケリイ·レズナー）	10	10	5	5	以 A 等级完成完成王牌驾驶员模式中的蒲木宏篇。
乔尼·雷丁（ジョニー·ライデン）	15	10	5	20	完成王牌飞行员模式驾驶员中的乔尼·雷丁篇。
松永真（シン·マツナガ）	10	15	10	10	完成王牌飞行员模式驾驶员中的松永真篇。
尼姆巴斯（ニムバス·シュターゼン）	5	10	5	5	以 S 评价完成王牌飞行员胜间勇篇第 2 关。
巴尼（バーナード·ワイズマン）	0	5	0	0	任务模式中作成 3 个吉恩军驾驶员。
西玛（シーマ·ガラハウ）	15	10	10	10	完成王牌飞行员模式驾驶员中的西玛篇。

文、编:愚者



GBA	发售日:2003 年 8 月 29 日	类型:ARPG	1-2 人
	厂商:SQUARE ENIX	媒体:128M 卡带	售价:5800 日元

本游戏由于女主角是玛娜一族的后裔，而男主角其实该称为第一号男配角(原 GB 版的主角)。所以以女主角为主线，从女主角的角度交代男主角部分的情节。本文女主角叫做 dream，男主角叫做 hero。不过男女主角完全是互补的，还是希望玩家在玩的时候最好都要进行才能体会到本游戏真正的内涵。





第一章 初会

■剧情

随着一阵嘈杂的脚步声，小村中的宁静一下子被打破了。一支军队出现在了这个与世无争的小村中，看起来那么的不和谐。带头的人开始询问村长玛娜一族后裔的下落，村长一面应付着他，一面吩咐 dream 的母亲把她带走……

没跑出多远村里的方向已经火光冲天，不多会她们已经被刚才带头的剑士追上。dream 的母亲自知不敌用最后的力量把 dream 传送到了安全的地方。

dream 醒来发现自己正躺在一张舒服的床上，正当她半梦半醒之间，又一支军队已经包围了这所豪宅。这时一个和她年龄相仿的男孩子一把拉起她不由分说的把她带进暗道。也不知跑了多久，男孩一个不小心摔倒了。后面是隐隐的马蹄声，看着自己不能再坚持的的腿，男孩坚定的对 dream 说:“你自己跑吧，我已经不能再保护你了。”



dream 疑惑的问:“你是谁，为什么要救我呢?”

“我也不知道为什么要救你，那是我父母的主意，不过那可能是他们最后要我做的事了……”

“那你叫什么呢?”

“hero……”

马蹄声已经越来越近了，看看再也来不及的 dream，只好一个人向前跑去……

●攻略部分

醒来的 dream 听博加德告诉她虽然他出手相救，但是 dream 的母亲还是被害了。几年过去了，dream 从博加德那里学会了一些使杖的技巧，这一日博加德让 dream 到附近的村里看看。来到村里和村长交谈后会得到一根丝绳(作用是回到最近的女神像处)然后就可以随便转转，女神像处可以记录，从原来的路要出村时圣剑系列里一直出现的兔子商人会来问路作为谢理 10 元廉价卖给 dream 一本ボボイ帐册(可以查询见过的怪物和地点等资料)从村里向下走会看见一座大炮(玩过以前作品的玩家都该知道是干什么用的)，不过现在没有什么用处。经过这里时要小心蜜蜂对现在的的 dream 来说是个强敌，蓄力槽没满还是不要招惹它们为好。回到村中从回家的路边小屋里的男人那里得知有人询问泷之屋的消息，dream 立即决定赶回家中。

■剧情





回到博加德处的 dream 看见了一位不速之客，看他的服饰和背在身后的剑 dream 认定他是搜寻称玛娜一族是邪教徒的公国士兵。刚要动手光之精灵出现分开二人。看见对方也能看见光之精灵，dream 相信他不是坏人。互相介绍过后原来是博加德派他来送信给 dream，要她们一起去ウェンデル。只是对方的名字一直让 dream 耿耿于怀，他竟然也叫 hero，他就是那个救过我的 hero 吗? 他不是已经……

●攻略部分

出门 hero 教给 dream 新的技能“跳”，作用是按 L 键可以跃上不是很高的矮坡。向右走来到有两段阶梯的山坡处，跳上后的宝箱处可得到“木之辉石”。继续往前走进入洞穴后在一处有四个弓箭手的地方把它们全部击倒就可以得到新武器“弓箭”，这种武器的攻击属性可以击破杖所不能打倒的软体敌人。要注意的是挡路的那种从壳里伸出来的敌人，如果伸出的触角是尖的而不是圆头的那么弓箭也是不能打倒它的，只好跳过去算了。这里最好要快过，不然 NPC 的 hero 会冒傻气(即使改了 NPC 的行动方式他也过不来)一直攻击它，结果是一会儿就被 KO 了……

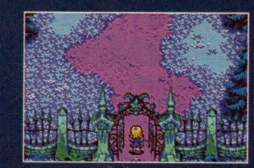


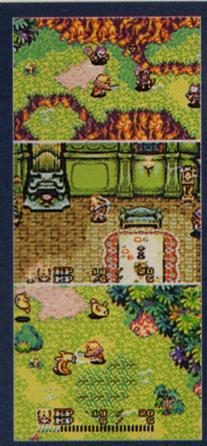
■剧情



第二章 借路

dream 和 hero 来到一扇古老的铁门前，虽然已经很晚了，但奇怪的是门依然开着(注意这门只有夜里到才会打开)。看来今天只能在这里借宿一宿了，正在犹豫的时候 dream 忽然听见旁边的树林中有奇怪的声音，好奇心强的 dream 悄悄跑过去看了一眼，原来是一位老者的幽灵。这一下子可把 dream 吓得魂不附体，还没等 hero 明白是怎么回事就被她拉进了对面的古宅之中。迎面是一位面无血色的侍从来接待她们，他自称是白色管家。这时又进来一位奇怪打扮的美女，看起来她是这里的常客。“我叫依莎贝尔，今天是什么日子? 这里已经很久没来过客人了。”随后 dream 她们被安排





在二楼的房间休息。夜里 dream 又梦见小时候那个 hero 牵着自己的手拼命逃跑时的情景。一阵暴风雨把 dream 惊醒了，看着窗外的电闪雷鸣，dream 仔细端详了一阵在旁边床上的睡得很死的的 hero，思绪万千的 dream 决定到大屋里走走。

●攻略部分

dream 一个人来到依莎贝尔的房间（二楼右上），依莎贝尔告诉 dream 这里的主人是吸血鬼，要她们还是尽快离开这里。离开这里再回来发现依莎贝尔已经不见了，看到桌上有一本日记，上面记载着三骑士的传记。从一楼右下脚的的门进入会出现敌人，要注意僵尸和蜘蛛等怪物现在是不能击倒他们的。一路来到最里面的房间，在壁炉的地方调查会出现一只黑色的爬虫，杀死它可以救出火之精灵，同时习得新技能"休息"（L+A，作用是慢慢回复 MP）。装备火之精灵后使用蓄力魔法就可以干掉僵尸等不死系怪物了，在有一只紫色蜘蛛的房间杀死它就可以打开通往密室的门。

■剧情

dream 来到一个全是棺材的房间，这时 dream 的好奇心起想看看棺材里倒底是些什么人。当她打开第一个棺材的时候一下子就愣住了，居然是和她一样的玛娜族女性，再打开也是一样……不用问其它的也是了。这时和那个白色管家一样的黑色管家突然出现，冷笑着说："小姑娘，你看见了不该看的东西，你也成为主人的新娘吧。" 随后他变身为一只狼人。

◆boss 战：对狼人

由于地形的原因可以和它展开游击战，近身肉搏会处于明显的不利。不过保持距离射箭的时候尽量射完就跑不和它站在一条直线上，不然它会发射光球远距离攻击。用火魔法会对它产生较大的伤害，不过咏唱会降低移动速度，最好慎重使用。

■剧情

来到了最里间的 dream 看见了依莎贝尔和利伯爵，利伯爵好像在和依莎贝尔争论什么，dream 的到来正好打断了他们的谈话。伯爵笑着对依莎贝尔说："你看不是我要选中她，而是她自己送上门来。" 依莎贝尔一时语塞，另一边的 dream 也迫不及待的质问伯爵棺材里那些玛娜族女性的事。被羞辱的伯爵恼羞成怒居然失去理智地把依莎贝尔捉到空中，扬言要她作为最后一位新娘候补。这时 hero 赶来，dream 和他合兵一处打算把伯爵消灭的时候，伯爵不屑的说："你很快就会和她们一样了，今晚是值得庆祝的，而你则是我的最后一位新娘。" 说完伯爵化身为一只巨大的蝙蝠向 dream 冲来。

◆boss 战：对吸血伯爵



没什么太大的难度，只是小心他分成一群小蝙蝠，这时他是无敌的，但是不难躲过（实在不行吃个加血的无敌时间就差不多够了）。弓箭和火魔法对他伤害都不大，不过也只能站在原地一边射箭一边加血的生拼。当伯爵损血到一定程度他会使用吸血魔法，不要让他吸到，不然前边的就白打了。

■剧情

正在和利伯爵相持不下的时候，那位在树林中的长者幽灵出现，原来他就是 hero 的老爸 XX 王公（好像叫古兰斯王公，记不清了，不过好像很有名的样子）。他生前和利是故交，即使死后也是借利伯爵的一方宝地在此寄居（游荡？）。他说由他来妥善解决这件事，看来利伯爵还在气头



上硬拼只能两败俱伤，他再次让 hero 把 dream 拉走……冲出庭院的 dream 在 hero 的牵引下似乎又看见了当年那个救自己的男孩。当她们停下来的时候，dream 终于忍不住问起 hero 的身世，但 hero 只是平静的回答她记得不得了。在 dream 的一再追问下，hero 默许了这个答案。

第三章 被捕

●攻略部分

向下来到女神像处，从路上见到的兔子商人处花 50 元买到仙人掌的根（サボテンのもと），见到有个花盆一样的东西，使用种子就能长出仙人掌小屋。这里可以种植各种种子以用来作生产和强化的素材，有了素材就能强化自己的装备了，不过现在还没有铁匠。继续向下会看到一座木桥，不要过桥一直向右走来到沼泽之洞穴。一进洞用火魔法打掉火之封印就可以进入了，在这里有一处道路交错的地方有 3 名戴钢盔使链球的鸭嘴兽，击倒它们就能习得新的武器技能"链球"，在有石墩的地方使用可以通过原来跳不过去的地方。在洞的尽头遇到了沼泽的怪物之王 —— 双头龙。



◆boss 战：对双头龙

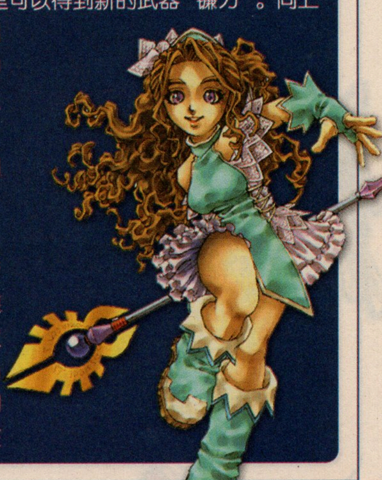
这一战非常简单，只要跳到最上层在双头龙咬不到的地方不断射箭就行了。战胜双头龙就可以救出水之精灵，可是她已经非常虚弱了，带她出洞向右到附近的精灵之泉她就能恢复，随后水之精灵加入。

回到木桥处，过木桥用水魔法把挡路的水之封印打掉就可以通过了。通过这里就来到了目的地ウェンデル。

来到ウェンデル，在左边的工房和矮人族谈话会有人自告奋勇成为仙人掌小屋的专用冶炼师，并且在这里可以得到新的武器"镰刀"。向上走可以看见一位吟游诗人在广场唱歌，等围观的人散了和他攀谈了几句得知他叫レスター。在旅馆和银发男人デビアス谈起レスター谈得很投机，而后从デビアス那里得到大圣堂的钥匙后就可以进去了。

■剧情

在大圣堂终于见到了博加德，旁边还有一位容貌奇特的人，经博加德介绍他就是曾经持有圣剑的三骑士之一，现在被称为大贤者的希巴。正当 hero 想询问希巴关于圣剑的事时，却早被希巴看出心意，希巴告诉他现在





的能力即使得到圣剑也报不了仇，hero 一怒之下跑出了大圣堂。还没等 dream 细说近况，一声巨响随之而来的是 hero 被什么东西轰的飞了进来，月之镜也被打碎了。进来的是和博加德、希巴同是三骑士的影骑士，还有他身边刚才把 hero 打伤的修理亚斯（ジュリアス）。就是他，dream 清晰的记得他就是当年那个追上她们母女的带头剑士！仇人见面，分外眼红，dream 不顾一切地冲了上去……由于实力实在是相差太悬殊了，很快修理亚斯他们就以压倒性的优势结束了战斗。正当博加德自知年迈还要为了保护 dream 和对方拼命的时候，dream 决定牺牲自己和来换取大家的平安，终于这场重逢以 dream 被带走而告终。

飞空艇上，不知修理亚斯和玛娜一族有什么深仇大恨，他一次次用魔法把 dream 打倒。要不是影骑士想从 dream 嘴里问出玛娜之力的下落，dream 早就被修理亚斯虐杀了。当 dream 醒来的时候已经是在另一个房间了，这时 dream 发现身边还站着一位女侍者，看起来非常的慈祥。"我叫玛丽，也是玛娜一族。你好好休息吧，无论如何我会照顾你的。"，从玛丽处 dream 可以知道很多她所不知道的事情，而且 dream 无论如何也没想到在敌人的飞空艇上能遇见故人……

●攻略部分

玛丽出去后，调查桌子上的书可得知从旁边的蛇形门可以通到动力室。dream 把心一横决定破坏动力炉和敌人同归于尽。路上可以遇见依莎贝尔，虽然在这种情况下可看到依莎贝尔无事的 dream 依然很高兴。一路冲杀分不清方向的 dream 来到了主控制室。这时刚好有士兵来报告 dream 逃脱的消息，修理亚斯借机发飙，把责任全部归罪于同是玛娜一族玛丽身上。正当修理亚斯要下毒手的时候，dream 为了保护玛丽挺身而出。又被抓住的 dream 被修理亚斯单独带走，没人拦着修理亚斯就更肆无忌惮了，dream 这次被修理得更惨，正在修理亚斯打的兴起的时候有士兵来报告动力炉发生异常反应，"难道是有高魔力的人入侵？"就在他犹豫的一刹那 hero 和大贤者希巴齐齐杀到，不过为了替 dream 疗伤希巴自己却被修理亚斯的魔法击中。hero 极力劝 dream 和他们一起逃走，可是 dream 知道一旦自己逃走了就会累及玛丽。dream 一咬牙把デビアス给的去大圣堂的钥匙扔给了 hero 并要他们不要管她自己逃走就好，话音未落，hero 就被修理亚斯打下了飞空艇。败兴的修理亚斯命人把 dream 带回刚才关押她的房间，可是修理亚斯怎么也想不到押着 dream 回去的士兵是博加德假扮的。博加德此时成为 NPC！不过令人费解的是老谋深算的博加德也同意去破坏动力炉……出去从中间的楼梯下去左边的房间就是动力炉，可是苦于没有钥匙进去。在这里打倒两只狼人可以习得新武器"拳"。击倒这里的所有士兵型敌人就可以得到钥匙。进去后动力炉里会爬出一只怪物，干掉它就能解放动力炉里的土之精灵。被破坏动力炉的飞空艇向地面坠下……



第四章 重逢

■剧情

大难不死的 dream 她们好像毫不在乎一样，掸掸身上的尘土就向西南的メノス村进发了。一进村 dream 就迫不及待的打听 hero 的下落。从村口的女人那里得知一个叫雅曼塔（アマンダ）的女孩带进村一个受伤的男孩，看样子和 dream 年龄相仿。当 dream 再想追问那个受伤的男孩的特征时，那个女人也记不得了，只是应付着说："金色头发还是茶色头发我也记不得了，你自己去看看吧，雅曼塔家就在村口的的第一家。"刚到雅曼塔家就看见一个神色慌张的少女跑了出去。进门看见床上躺的正是 hero,劫后重逢自有一番感慨。可当 dream 问起扔给 hero 的去大圣堂的钥匙的时候，hero 找了半天也没找到……dream 说刚才门口有个神色可疑的女孩，问 hero 会不会是她拿走了。hero 一口否定，并说雅曼塔是她的救命恩人，她决不会干这种事的。但 dream 还是觉得她很可疑，问 hero 她的底细，hero 告诉 dream 雅曼塔是デビアス官邸的人。随后拗不过 dream 的 hero 只好�派怂的陪 dream 去デビアス官邸去寻找雅曼塔。

●攻略部分

从另一边的西口出去就是デビアス官邸。进门时碰见雅曼塔，看见 hero 的雅曼塔先是问他身体好些了没有，随后将钥匙还给了 hero。雅曼塔告诉他们她偷钥匙是因为她认识这是デビアス的钥匙，她的弟弟现在正被关在デビアス官邸，可惜这把钥匙救不出她的弟弟。dream 此时急于报恩，立即说他们和デビアス有一面之缘，看看デビアス会不会卖他个面子放了雅曼塔的弟弟。当他们问起雅曼塔的弟弟叫什么的时候，雅曼塔告诉他们他叫雷斯达（レスター就是那个吟游诗人），众人默然……毫无察觉的雅曼塔只是说想去找デビアス的母亲求情，并和 hero 约好一起庆祝姐弟重逢就离开了，hero 想了想决定和她同行。

进去デビアス府邸看见屋里全是各种会唱歌的鸟，估计现在雷斯达也是其中之一，现在也分不清那只是了，只好去寻找デビアス。从仆人那里得知现在デビアス不在，dream 等人本打算在这里随便逛逛等デビアス回来，可是他们得知了一个非常坏的消息，原来デビアス和影骑士是兄弟，他们的母亲就是魔界之姬メデュサ（美杜莎），她的复活需要少女作为祭品，dream 急忙拜托仆人等デビアス回来一定要告诉他把雷斯达放了就向时之祭坛赶去。



在村子的东南角有个老人会告诉 dream 通往时之祭坛的秘道出现方法。就是在图中两棵树的地方按图示方向走个 8 字（怀念，圣剑系列的经典谜题），成功会在流沙的地方现出洞穴。进洞后踩机关会出现新的通路，一直走来到封印风之精灵的地方，干掉这里的所有怪物就会从石球中救





出风之精灵。继续往前走看见使斧的敌人干掉就能习得新武器技能"斧"。用风之精灵破坏风之封印就能到达时之祭坛。

■剧情

最后来到时之祭坛的 dream 看到频死的美杜莎并没有伤害雅曼塔。可是由于博加德的莽撞，为求自保的美杜莎还是咬伤了雅曼塔。在 dream 和 hero 还没来得及解释误会的时候，博加德给了就给美杜莎致命一击。临死前的美杜莎收敛了狂性，但是来不及给雅曼塔治伤就死了。这时真是冤家路窄，デビアス和黑暗骑士双双赶来正好看到博加德的剑还插在美杜莎身上……杀母之仇真是不共戴天了，红了眼的二人齐齐向博加德攻来。不过好在他们还是很讲道理的，并没有迁怒于在场的其他人。即使其他人帮忙也是于事无补，几个回合博加德就被带走了。这时雅曼塔的毒已经发作，浑身发紫的雅曼塔，告诉 hero 只有美杜莎之血才能使雷斯达变回原来的样子，并再次和 hero 约定一定要一起庆祝雷斯达回来。看到这样子的 hero 只好狠心劈下一剑……还没等雅曼塔倒下 hero 就请求 dream 用光之魔法给雅曼塔治伤。这时一只小鸟急急飞来，落到雅曼塔的血泊中就变回成了人的模样。随着光之魔法一闪，雅曼塔站了起来。"我们约好要一起庆祝和雷斯达的重逢，hero……"正当雷斯达和 hero 惊喜不已的时候，雅曼塔又缓缓的倒了下去……



●攻略部分

下面就是怎么去救博加德了，不过看现在 hero 是不行了。好在雷斯达自告奋勇想帮助 dream，从现在起雷斯达成为 NPC。两人来到デビアス府邸在原来进不去的门前和仆人谈话就可进入了。这里原来是藏在钟楼之内的美杜莎的房间，利用齿轮前进。中间有进不去的门要找绿色的座钟，让座钟发出同样的长音并听到一声悠远效果音就表示门开了。这样的地方有两处，分别有两座钟和最后的四座钟，没什么难度。到了楼顶就会看见被关在笼子里的博加德，看来要救他只好从デビアス那里拿钥匙了。

◆boss 战：对变回原形的デビアス

这一站最令人讨厌的是一直在转，造成己方行动极为不便。最好是在转盘的边缘逆时针跑卡住デビアス的行进方向然后一通猛打。不过要注意デビアス发射的光球威力大还是追踪的，并且附带暗黑效果（物理攻击命中为 0）。这时就要顺时针加速跑才能躲过。



第五章 圣剑



●攻略部分

战胜了デビアス后放出了博加德，而且得到雷斯达的竖琴可以解除デビアス封锁的的毒雾之谷。临走的时候デビアス的仆人赛诺斯给 dream 送来了月之精灵。通过毒雾之谷就来到了龙之洞穴。在洞的尽头又遇见了修理亚斯的影子，并且他操纵妖花来袭击 dream。

◆boss 战：对妖花



妖花的第一形态只要围着砍就行了，推荐用大斧。一会它就会回到树的核心中，还是用重武器猛砍它的核心，击破后到上层换弓箭。它喷的毒液没什么威胁，只是小心它的远距离果实攻击会附带暗黑效果。解决掉妖花就能救出木之精灵。刚才有个树藤封着的门就能通过了。

●攻略部分

出洞往前走会来到奇石山，在洞口的两个石像把它们敲成笑脸，就能进山了。第二次见到三个石像把它们敲成无表情。第三次只有一个石像，要求敌全灭，杀死这里所有的乌龟可以得到"刺球"。等黄昏以后再把第四次遇见的石像都敲成怒，出来两层在如图旁边有两个宝箱的地方会出现入口。第五次的四个石像要敲成悲就可以来到古兰斯城。

●攻略部分

グランス城（古兰斯城）就是 hero 的家，不过现在已经易主了。从右边的门进去，会有小鸟（雷斯达？）送来金银两把钥匙。用银钥匙打开牢门，里面的小伙子自称威利（ウイリー），是 hero 幼年的好友，他说最后一次听到 hero 的消息是 hero 被影骑士打落山涧，知道 hero 还活着他非常高兴。此时博加德说要去解放其他奴隶离开队伍，威利加入成为 NPC。用金钥匙打开中厅大家已经都在这里聚集了。读房间左上角的四篇日记就能了解到大概的情况。出门杀上城楼。





◆boss 战：对巨鹰

巨鹰的攻击方式很多，近距离会从空中落下爪击，中距离会空投炸弹，一段时间后它还会突进，当它损失一定的体力后会放出旋风。其实到处躲着倒耽误了攻击的机会，就站在城头射它，好在它的 HP 不多，拼血还是有优势的。

◆boss 战：对影骑士

没走几步就遇见了影骑士，此战切记不要和他硬拼，不然连加血都来不及就挂了。利用柱子挡住他，然后在柱子后面射箭可完胜。



■剧情



临死的影骑士露出了真面目，他叫做夏多南德。在这时卑鄙的食魂咒男出现把他的灵魂给吃了，悲愤的依莎贝尔现出原形（一只非常可爱的大白兔），要和食魂咒男拼命，一瞬间，天摇地动……三天后，dream 醒了过来，原来是希巴和同族的萨拉救了她。希巴说现在 dream 已经能够使用圣剑了，圣剑就在海底火山。

●攻略部分

出村向下一直来到大炮处，圣剑系列的夸张飞行工具又出现了。飞到





罗利马城。而且不知什么原因所有的人都被冻住了。在中间的王座上看到众叛亲离的现任罗利马王。还有好久不见的玛丽（实际上她好像就是 hero 的母亲），现在她是古兰斯王子的奶娘。从玛丽处得到钥匙进入左边的门，到达卡拉山脉，这里都是冰天雪地的（注意路滑，拦路的冰可以打





碎）。到最里面干掉控制罗利马王的元凶马力斯后就可以使罗利马恢复成原来的样子，注意这场战斗地很滑，还是找个地方射箭就行了。虽然玛丽对现在的罗利马非常失望而跑了出去，但是在众人的压力下老罗利马王还是惭愧的退位了，年轻的罗利马王问 hero 玛丽什么时候会回来，不知现在的 hero 会是什么心情……

用这里的的大炮可以到达海底火山。在浮游岩西北进入通向海底的洞。这里要勤用链球通过。有一大难点是走到右上的水源处就过不去了。这里有 3 块分布在不同地方的石头挡住了出水口但是非常不明显，不过还好它们都分布在一条水平线上，仔细找只要碰到就会出水的（没词了……看图吧）。通过女神像旁的机器人就会被传送到海底火山。这里也有个难点，找到如图所在的位置敲碎这块五色水晶就能到达第二个机器人的所在地。用这个机器人传送到圣剑沉睡的地方。











◆boss 战：对守护圣兽

火属性的圣兽当然要用水魔法打了，它变成光球的时候建议用弓箭射，会造成较大伤害。击败守护圣兽就可以可得到圣剑，可是 dream 发现它并没有





什么力量。

回到大贤者希巴处，希巴告诉 dream 圣剑必须通过试炼才能发挥它的力量。并指点 dream 到试炼之塔的ダイム塔去通过试炼。

■剧情





出村在洁白的月光下 hero 发誓要永远保护 dream 的安全。

●攻略部分

出村向北走到ガラスの沙漠，注意这里赶路一定要在晚上才行。来到遗迹之通路发现门打不开，正在不知道怎么办的时候，死食咒男出现告诉 dream 只有光暗精灵合力才能打开遗迹的大门。回到大炮处发射到封印之洞穴，在左边的地方解开 5 个封印，在右边的地方调查石碑就会出现怪物，以现在的实力轻松搞定而后得到暗之精灵。

再次来到遗迹的大门前用光暗精灵开启大门。进去后通过左右的机关来到ダイム塔一层，dream 和 hero 分头行动，dream 可以在一会进入的房间找到机器人成为 NPC。到 13 层会打 boss，之后通过试炼的 dream 一行被传往玛娜圣域。

◆圣域

在迷宫里按照上右下右上就可来到玛娜之树前，在这里要战胜玛娜的守护圣兽，经过洗礼的 dream 终于要在圣域的神殿和修理亚斯做个了断了。

◆最终 boss 战：对修理亚斯

变身前没什么好说的，变身后他会不断更改他的属性，注意使用相克属性魔法。当他放超必杀（真的是一击 KO！）的时候还是看准时间利用使用道具的无敌时间吧。反正这一战是非常艰苦的，要做好打持久战的准备……

dream 化做玛娜之树守护着这个世界，而树下的 hero 也在履行着他的诺言 -- 而永远的守护着 dream……

~Fin~



文、编：热血佣兵

十二国記 紅蓮の標 黄塵の路

本游戏根据小野不由美的著名小说改编，内容基本忠实于原著的开始一段，讲述了优等生中岛阳子在命运的安排下来到了一个虚幻的十二国世界，在这里历尽艰辛而成为了其中一国“庆”的国王的故事。游戏类型属于 AVG，主要通过对话来交待剧情，中间穿插分歧选项和战斗。分歧选项会影响阳子今后的路线及自身的成长（游戏中阳子有一状态名为王气，根据选项的不同会影响到其王气的成长）。

那么在进入进入游戏之前，首先让我们们来了解一下十二国的世界观和主要人物。

这是一个与我国古时的周王朝非常相似的世界，这个世界位于中国与日本之间（推断）。在这里正象我国古代传说的那样，既有神仙，也有妖魔等等。这个世界一共有十二个国家，每个国家都有国王一名，麒麟一名。国王由麒麟根据天命选出，然后王就会被列入仙格获得长生不死的寿命，但是，一旦国王昏庸暴虐，行使恶政的话，麒麟就会病衰，这时各种天灾人祸也就相继降临王所统治的国家，然后，麒麟的寿命一尽，王也就会跟着死亡。之后必须由仙人施法再诞生新的麒麟，然后再选出新王。听起来糊涂吧？我也挺糊涂，不过没关系，接着看下面就慢慢明白了。



PS2	发售日：2003 年 8 月 28 日	类型：AVG	人数：1 人
	厂商：KONAMI	媒体：DVD	售价：6800 日元



中岛阳子（配音：久川绫）

除了发色和瞳色以外与一般人没有二样的女子高中生，但却因为与景麒命运的邂逅来到了十二国的世界，并成为其中一国，庆国的王。



景麒（配音：子安武人）

普通的姿态为金发的美青年，实际则为长着角的庆国麒麟。选定了阳子为新的景王，而带着她来到了十二国的世界。能够驱使妖魔作为自己的使令。



六太（延麒）（配音：山口胜平）

雁国的麒麟，本来是室町时代贫农家的孩子，后来到十二国的世界，觉醒为延麒，选定尚隆为延王。现在的年龄为 500 岁以上。



杉本优香（配音：石津彩）

阳子的同班同学，喜欢幻想而不愿与他人交往的类型，在景麒把阳子带出学校的时候一起来到了十二国的世界。认为这里正是自己所盼望来到的世界。



乐骏（配音：铃村健一）

形如老鼠的半兽，头脑清晰，知识丰富，在阳子最困难的时候向她伸出了援手。



苍猿（配音：岡野浩介）

半人半猿的男子，总是在阳子不安的时候出现，挑起阳子内心黑暗的一面。其正体本是水禺刀的刀鞘。



尚隆（延王）（配音：相泽正辉）

本是濑户内海小松家的一人，被六太带到十二国的世界，成为其中一国雁的国王。在一片废墟之上建立了雁的 500 年盛世的名君。性格毫快又兼沉稳。在游戏中给予阳子极大帮助。

那么，就请大家跟随我进入十二国记的故事当中吧！

又是那个奇怪的梦，一个半猿半人的男子向阳子发起攻击（此处发生与苍猿的一对一战斗，注意 HP 的消耗，挺不住的时候的就使用道具恢复）。醒来之后阳子还是心有余悸。

到了学校之后，阳子发现同班同学杉本优香一个人坐在校庭里看幻想小说，阳子过去打了招呼，而杉本却冷眼相对。之后阳子在课堂上再次梦见了那个半人半猿的男子，结果被任课教师逮了个正着。正在此时，一名金发青年从天而降。青年自称为景麒（ケイキ），说要带他的“主人”——阳子去往“那个地方”。正在阳子迟疑的时候，突然的爆发使得教室内的同学及老师都受了重伤，为了不连累无辜，阳子只好跟着景麒来到了天台之上。这时杉本突然出现，在看到了景麒召唤出的使令——“骠骑”之后要求景麒和阳子带她一起走（此时会出现选项，选第一项不带她去，那么阳子就要一个人前往十二国的世界，选第二项则会带着她一起去往十二国，这里的攻略以不带去为准）。因为考虑到前面很可能有着各种各样的危险，为了不再连累他人，阳子最终没有答应杉本的请求。当阳子和景麒离开之后，杉本一个人为了命运没有选择她而咆哮起来。

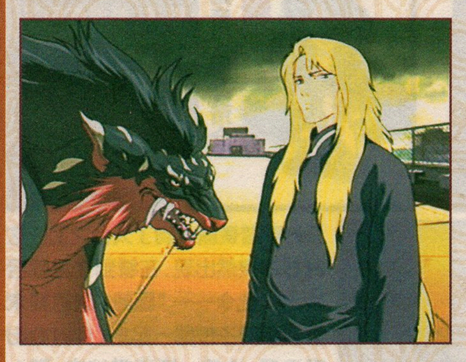


十二国記 紅蓮の標 黄塵の路



行进的途中，几只蛊雕向阳子袭来，景麒把秘宝“水禺刀”交给阳子，并使用使令“冗佑”帮助阳子，之后战斗开始，在HP所剩无几（呈现黄色）的时候即可使用冗佑战斗（攻击，回避大幅提升，可持续4回合），只要打死中间那只领头的蛊雕，其他两只就会逃跑，但如果想获得较高经验值的话最好还是先杀旁边两只。解决了蛊雕之后，一头蛮牛形状的妖怪向着阳子冲了过来，阳子一个没注意，被从天上狠狠撞了下来。

落下之后，阳子发现自己已经来到了海岸的某处村庄，在询问了村人之后得知这里是所



谓“巧”国的配浪县。而村人在知道阳子是随着海水漂流过来的之后，当即变了脸色，冗佑为了保护阳子抽出了水禺刀，惊慌的村人们当即叫来了卫士。（出现选项，第一项为不想杀人，不抵抗，第二项为不想被抓，逃跑，第三项为抵抗，并趁机逃跑。选第一项不需要进行战斗直接被抓起来，而第二项则可直接逃跑，第三项则会与卫士发生战斗，战败的话一样会被抓住而战胜的话则会逃出，之后遇到秀蕾和东旺，但最后还会



回到主路线来，这里已不抵抗为准）面对活生生的人，阳子没法以命相搏，只好任卫士将自己绑缚起来。

幸好当地的地方官——名为闾胥的老婆婆是个不错的好心人，不但给阳子食物，还给她讲了许多十二国的事情。原来这是一个位于日本（蓬莱）与中国（昆仑）之间的世界，以神仙居住的黄海为中心共有十二个国家围绕着。阳子现在所在的即是其中一国“巧国”的配浪县。而



随着被称为“蚀”的海潮而来的人在这里被称为“海客”，现在的阳子就是这样的海客。此国的国王迷信海客会导致国家的灭亡而对海客大力排斥，为了辩明阳子是善是恶，她必须被送到临近的州府接受审判。

就在押解的途中，车子突然被一群野狼模样的妖怪包围，两名卫士为了保护阳子，先后倒了下去。面对这一情景，阳子不能再沉默下去了……（战斗，对手是三头“饥饥”，非常简单）。战胜之后出现选项，可以选择是走去街上，还是向海岸移动，考虑到街上可能有着各样的危险，阳子最后选择了去往海岸看看情况，这时又有蛊雕出现，阳子拼尽最后一丝力量将其斩杀之后自己也因为体力透支而倒在了海边，依稀中，一名裹着头巾的美青年来到了阳子面前……

阳子再次醒来的时候，发现自己已被名为“樱桑”的老人所救，此老人多年隐居在此处搞研究，见到阳子的剑和宝珠之后当即来了兴趣，在一番研究之后他告诉阳子，这宝珠名为碧双珠，是可以治愈伤痛的秘宝。在热情的招待之后老人送给阳子一件女装，便打发她继续路上了旅途。

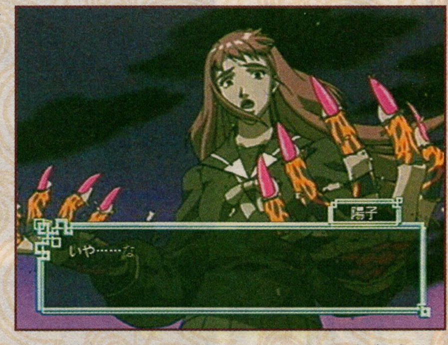
在路上，阳子用碧双珠救下了一名重伤的女子，女子自称“秀蕾”并说明自己本是庆国的将军，因为先王死之后国家就被一个自称新王的伪王所占据，所以逃到了巧国落草为寇。在谢过了阳子的救命之恩为了报答便与阳子搭伴同行。到了深夜，苍猿再度出现，告诉阳子，那女人不过是在利用阳子，早晚会将其出卖。阳子不信。

第二天，两人继续赶路，途中又有妖怪袭来，阳子告诉秀蕾，这些妖怪很可能是冲着她一个人来的，闻听此言之后秀蕾当即翻了脸，把阳子一个人扔在荒郊野外自己一个人跑掉了。

之后阳子一个人继续赶路，在到达了一处城镇的时候遇到一个叫做“小宝”的孩子在找父亲，好心的阳子自然会出手相助，其父升泽为了感谢阳子特意把她带回家中招待。而就在这时，卫士破门而入，升泽听说阳子是海客之后也吓的带着小宝躲在了一旁。

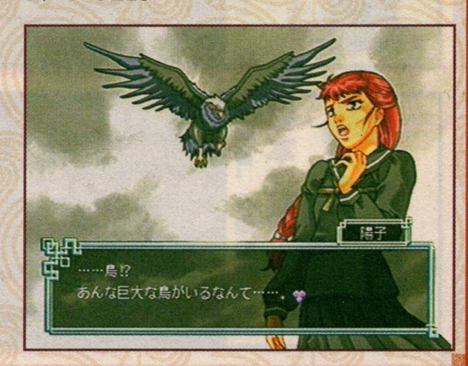
逃无可逃的战斗，士兵都不是很强，基本三，四刀就可以解决一个。虽然有些于心不忍，但为了游戏能够继续，也是没有办法的办法了啊……

好不容易逃出来的阳子已经精疲力尽，眼看就要不支倒下的时候，在一条小河的对面隐约看到了一队卖“水胎”的母女，为了生存下去，阳子拿起了剑……但是走到跟前的时候面对小姑娘天真的面容，阳子却无法下得了恨心，而名为玉叶的小姑娘则聪明的看出了阳子的困



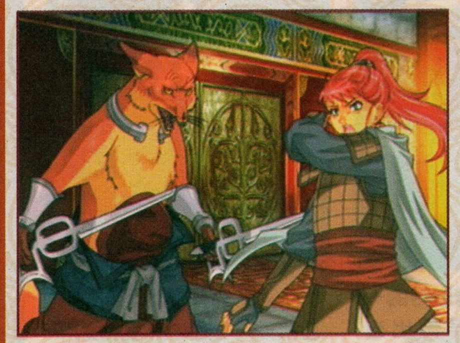
境，女孩的母亲微真当即送给了阳子许多食物，面对这对母子，阳子再次感受到了人性的温暖，但又想起自己已经是妖魔们攻击的目标了，为了不连累这对好心的母子，阳子只得一低头跑开了。

到了晚上，久违的妖魔又来袭击阳子，将它们解决之后，阳子却不忍给带头的那只白狼作最后一击，这时一名与景麒一样长着金发的女子出现，原来这只白狼正是她的使令，女子也一样不忍心杀害阳子，但她身边的红色鹦鹉却唧唧咋咋叫个不停，无奈之下她只得将匕首刺入了阳子的右腕……



只留下……倾盆的大雨，寂静的夜空，迷失在异世界的少女及那满身的伤痕……

再次睁开双眼的时候，阳子正躺在一张舒适的床上，一只老鼠模样的半兽为她送来了食物和药品，并嘱咐她好好休息。老鼠自称为“乐骏”，在闲聊之后他劝阳子离开这歧视海客的巧



国，到任何人种都可以自由生活的雁国去，而他作为半兽也受够了在这里被人看低的待遇。于是二人在辞别了乐骏的母亲之后便一起上路前往雁国。在到达中途的午寮城时，袭击阳子的妖魔再度出现，混乱中阳子与乐骏也被人群冲散，之后正当阳子找到受了重伤的乐骏时，城中的卫士冲了出来，为了自保，阳子只好不顾乐骏逃了出来。

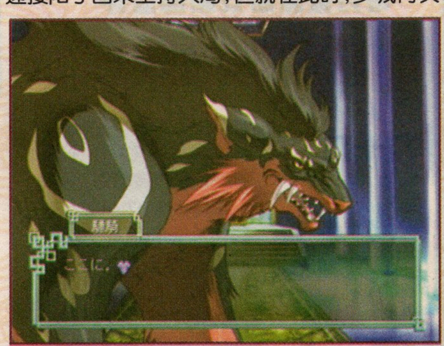
夜里，苍猿再次出现，挑拨阳子为了慎重起见应该回城确认乐骏的生死，如果他还活着的话就杀了他以免走露风声，而此时的阳子已再不想听他在那里废话，便拿起了水禺刀朝着苍猿砍去，奇怪的是苍猿消失之后，丢失很久的水禺刀的刀鞘又出现在了阳子面前……刚要离开的时候一名半人半犬的半兽出现，其自称名为“罗城”是庆国随一的剑客，要在这里解决“伪王”——阳子的性命，虽然不知道他在胡说些什么，但这条命怎可轻易给他？两下交手之后，罗城不敌，便趁着卫士出现的空上逃到了一边，而阳子也借着混乱的机会逃到了北梁。在这里，阳子遇到了一名驱使白虎状妖兽的少年，少年自称为六太，在向阳子打听了一些巧国的情报并送给阳子履行的路费之后便离开了。

在码头，数不清的卫士，正在密切搜索着阳子的行踪，看来想搭大船是没什么希望了，幸好在另一侧还有一条小船，虽然看上去就知道是一群不法偷渡者，但对此时的阳子来说已经是救命的稻草了啊！到了海上之后，阳子会转乘大船，此时先前的微真母女会再次出现，并给予阳子一定的帮助，而之后尾随而来的罗城也再次亮出了白刃。虽然他自称为庆国随一的剑客，但跟阳子比起来还是差得远了。胜利之后，天空中出现了如乌云密布一般多的钦原，正在众人惊恐万分之际，海中出现了一只巨大的妖兽，瞬间将钦原全部解决，人们说，这是黄海的守护者——犬狼真君保护了过海的行人……

顺利到达了雁国之后，阳子在下船的人群中看到了一张熟悉的面孔，竟然是大难不死的乐骏！阳子此时不由得流下了感动的泪水。并把乐骏紧紧的抱在了怀里。两人叙过旧之后便到镇中找了一名叫做“璧”的智者了解情况，当阳子出示景麒交付的水禺刀时对方一下就认出了阳子就是庆国的麒麟——即景麒所选出的新国王——景王。此时六太出现，并说明了自己其实本是雁国的台辅——延麒。在知晓了阳子的身份之后，六太一下就明白了为何一直会有人追杀阳子，原来这一切都是讨厌海客的犒王和伪称景王的舒容的阴谋。为了还给庆一个真正的王，六太决心请求延王小松尚隆帮助出兵帮助阳子。在玄英宫，开朗的延王在测试了阳子的真实身份之后爽快的答应了请求，亲率“大”军一百二十骑……向着幽闭景麒的庆国征州进发。

在此途中，阳子亲眼所见的国土都因为现在的国家没有麒麟和真正的王而荒废不堪，到处都是流离失所的灾民，为了他们，也为了那些枉死的无辜，阳子下定了决心一定要打败舒荣，取回王位。

维龙山，这里是征州侯温精的州府，同时现在也是伪王军的大本营及景麒的囚禁地。在雁军的掩护之下，阳子顺利图入了宫中，此时州侯温精出现，原来他一早就知道舒荣其实是伪王，但为了国家的安静，只好屈身而就，并表示愿意迎接阳子回来主持大局，但就在此时，罗城再次



出现，原来他三番五次的狙击阳子为的就是舒荣曾经许诺过他将半兽与人类相等的地位。在打败他之后，水禺刀映出了舒荣的真意，此时的罗城追悔莫及……最后的门前，温精却又挡了出来，他表示既然自己已经称舒荣作了主公，那么就要为她战到最后一刻，真是冥顽不灵的老人家。很快的当他也了解到舒荣本来的用意之后便亲手杀了他曾经的主公……

最后，庆国的王权争夺战，就此结束。被麒麟所选中的真正的景王——阳子取得了胜利。普天同庆，大赦天下。改元为“赤乐”，建立全新的赤王朝。新的历史在此刻开始上演了……

部分小游戏介绍

仕事部分

樽井：类似于仓库番，但相比之下更为简单，对这酒桶按“○”可以推也可以拉。但要注意的是，时间只有十分钟。

田植：就是种地，确切的说是撒小苗，按“○”撒苗，要求 60 秒之内把能撒的地方全都撒到。注意被青蛙碰到之后会短时间行动不能。

杂巾かけ：拖地板，按“○”加速，按“×”急刹车。把空着的地板全拖过一便即可，如果用力过猛碰到尽头会暂时行动不能。

ほうきかけ：扫落叶，把地上的落叶全部扫到火中处理掉即可，注意，这里可以象真实情况一样把几片叶子扫到一起。以节省时间。

害虫退治：打蝗虫，用“○”键攻击蝗虫，相对比较简单。

稻割り：割麦子，用“○”键割麦子，同时也可以用来攻击四处乱窜的草蛇，被草蛇碰到的话同样会短时间行动不能。

游戏部分

轮投：就是我们小时侯常玩的套圈，牌子上的字代表其分数，有妖怪图案的则代表可获得卡片。

十二国牌：双方各出四张牌，再加上一张苍猿牌。以翻出有联系的两张牌所获得的分数高的一方为胜利。

具体的联系有妖怪的“同族”，妖兽与麒麟之间的“契约”，阳子与其他人物的“旅程”等等，其中同族只给 1 分，契约，旅程及侍侯为 2 分，而景麒与阳子及阳子与乐骏之间的关系为 5 分。

射的，就是射流动靶，靶上的字代表它的分数，注意大王级别的时候合格的分数是 1111。

ヘビ叩き：相当于打袋鼠，最好的方法是在两个罐子中间来回流动，看见有蛇露头就打！

斗技场：就是战斗，可以选用乐骏，但不知道他升了级有什么用……

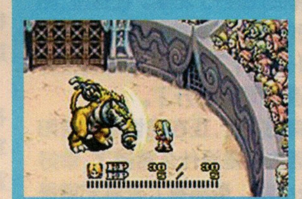






NEW GAME 电电导游团

每月数款游戏精彩点评

发售日	2003年8月29日	2003年9月11日	2003年9月4日
软件名称	新约圣剑传说	骑龙者	机动战士相逢在宇宙
			
	机种:GBA 游戏类型:A·RPG 游戏厂商:SQUARE ENIX	机种:PS2 游戏类型:A·RPG 游戏厂商:SQUARE ENIX	机种:PS2 游戏类型:ACT 游戏厂商:BANDAI

评论编辑

九十九



《圣剑传说》不愧是九十九最欣赏的系列作品,没有让九十九失望。最近多数时间都在进行这个游戏。由于是一代的remake版,所以在游戏中经常会因为经历很多剧情而感动,相信《圣剑》的老玩家一定也有同感吧?

新约圣剑传说：可能对这个系列抱有深厚感情的缘故吧,在游戏没有发售前便对这部作品期待满点。画面十分亮丽,人设亦相当的出色;系统方面沿用2代的系统,很容易上手。虽然号称是一代的重做版,但相信玩家将其作为一个全新游戏来进行也不会感到枯燥。

骑龙者：广大玩家翘首以待的一部大作。游戏虽然出自SQUARE ENIX之手,但它的身体中流淌着的始终是SQUARE的血液,画面方面一丝不苟,CG华丽的无以复加,剧情方面也是跌宕起伏。只是在近接战的战斗方式上面似乎不尽人意,给人的感觉像是在玩真·35……

机动战士相逢在宇宙：对于有关高达题材的作品我一向不置可否。游戏的系统与爽快感令人满意。在广阔的宇宙中驾驶机体与敌人战斗,成功击坠对手的感觉使人惬意。我无意冒犯高达FANS,但我相信如果套用此系统做成其他游戏会有更多的玩家赏识。

葵双叶



相信各位玩家已经看到了本次向大家介绍各款游戏,有吸引忠实玩家的系列故事最新作,但如果玩家只是看到其中某款作品,而没有注意另外的经典,那真是遗憾,所以看了我们对于所有游戏的感想,不如自己也去体会吧。

新约圣剑传说：亲自操作后发现不论是游戏画面或者是游戏内容都相对于PS版没有太大提升,也许是GBA的机能有限,所以更高层次的效果不能够展现吧,虽然变化不是很大,但是能保持原有水平,在便携机上确实方便了FANS们随身游戏。

骑龙者：画面效果精细,攻击动作流畅,战斗效果极佳。但是游戏整体可以说就是"真·三国无双"加"铁甲飞龙",没有什么新的游戏创意。唯一可以让玩家感到新鲜的就是升级系统和配合游戏的故事情节。热爱动作游戏的玩家,可以尝试一下,感觉很好的。

机动战士相逢在宇宙：凡是看过正统机动战士高达作品的人,都会被故事中的剧情所吸引,当这个动人的故事被加入游戏时就给游戏一个自由展现的机会。游戏的画面是没有挑剔的,而且游戏采取的是全方位战斗系统,空间领域大,使玩家体验到真实宇宙战争的魅力。

石田



《机动战士-相逢在宇宙》还能稍稍调起我一点积极性,虽然我一向不太擅长此类游戏。良好的操作感,精美的画面都叫我十分激动。另外,GBA上的《新约圣剑传说》也是款能够玩下去的游戏,有兴趣的玩家可以试试看。

新约圣剑传说：本次的新约和前几作的差别不大,情节单调,事件简单,难度也不高。除了画面之外几乎没什么可取之处,而且一些迷题做的也很变态,什么不同时间出现不同的道路之类的。看似好象很有噱头其实很无聊,史氏的实力果然已经开始下降了。

骑龙者：这款游戏开发了好久,可是拿到游戏之后发现,根本没有我盼望中的那么好,首先是节奏感,其次是音乐,最后是速度……。完全不适合我,我打时总是有一种玩三国无双的感觉,只是没有那种爽快的感觉。另外,本作中的龙实在长得太难看了!

机动战士相逢在宇宙：上一代《高达战纪》已经是本系列的一个巅峰了,本作确实有点难以超越!音乐、画面、游戏感觉相对上代还是有差距的,但是这些小缺点还是无法掩饰这款游戏的亮点。超新的MS战,大魄力的宇宙舰队战肯定会叫你大呼过瘾!

热血佣兵

本月发售的游戏也算不少,其中不伐优秀之作,象新约圣剑,真女神,相逢在宇宙,仙乐传说这些游戏都绝对不容错过,如果有错过的玩家就后悔一辈子吧~不想后悔?那就不要错过了,摸出自己腰包里所剩不多的GIL上吧~

新约圣剑传说：圣剑传说啊!没有给低分的理由吧?这样精彩加经典的游戏!什么?还没玩过?先从PS版那一代开始入手!而本作的流程却意外的有些短小,通常还没打过瘾,游戏就已经通了,哎……意尤未尽啊……看来我也得找出PS再回忆回忆了……

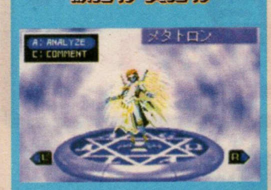
骑龙者：三国无双+飞龙,就是本游戏的一句话概括。大概唯一不同的就是骑龙攻击地面的时候。一口小火球就烧死一个小队,一口大火则能瞬间废他个百八十人……但爽过之后,却发现这游戏……其实也没什么……

机动战士相逢在宇宙：强啊!最富魅力的莫过于王牌驾驶员模式与VS模式!众多原作驾驶员都有登场,而象GP03和诺维·节露这样的怪物居然也成为了可以使用的机体!实在是BT啊(GP03的攻击力为一炮一艘母舰,爆弹索更令敌人无处可逃)!现在全关卡S评价奋斗中!

1-4 推荐试玩　5-7 推荐购买　8-10 白金典藏

2003年9月12日

真女神转生 冰之书·炎之书



机种：GBA
游戏类型：RPG
游戏厂商：ATLUS

2003年8月28日

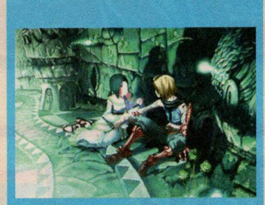
十二国记



机种：PS2
游戏类型：AVG
游戏厂商：KONAMI

2003年2月13日

维也纳与布鲁斯



机种：PS2
游戏类型：SLG
游戏厂商：NAMCO

2003年8月29日

仙乐传说



机种：NGC
游戏类型：RPG
游戏厂商：NAMCO

2003年8月21日

MINERVA 计划



机种：PS2
游戏类型：ACT
游戏厂商：D3 PUBLISHER

可以毫不掩饰的说，《真·女神转生》系列已经不折不扣的成为了FANS级的游戏。游戏的系统等等方面似乎根本不为新玩家考虑，会令玩家感到很困惑。不过不可否认的是此系列中"仲魔"的设定始终是一大亮点，相信对这个系统感兴趣而成为此系列死忠的玩家不在少数。

与光之书和暗之书相同，又是两款可以相互继承记录的游戏，画面与前作相同，这款游戏也是重在情节不重画面。剧情可以说是一个，但是游戏的剧情也由于制作的缺乏变化而显得老套。至少不属于我喜欢的类型。

真女神转生系列游戏我始终都对其不感兴趣，养成、战斗、迷宫，三大主题没见他怎么换过。由于是GBA上的缘故，所以画面还是有所限制，表面上的精细只局限于前面的一点，当游戏过一段时间后你就会发现许多的缺点，这款游戏只能说是款"饭丝"级的作品。

相比女神转生系列，个人更为喜欢女神异闻录系列，相比较仲魔，更喜欢贝鲁索那。个人感觉女神异闻录所被赋予的内涵要更深一些……不过一样是经典了！尤其是那复杂的仲魔合成系统，而本次又是GBA的老系列X之书·X之书，不知道阿特拉斯下面还有什么书……

同名动画作品改编的RPG，游戏的难度非常的小儿科，且RPG部分的战斗方式十分的沉闷单调，令人丝毫提不起兴趣。不过此游戏也并不是没有一点可取之处，它富有独创性的将游戏划分为AVG与RPG两个部分，并且AVG部分会随玩家的发展产生分歧，令游戏可玩性略有提高。

著名小说改编成的人气动画，现在又登上了游戏的舞台。游戏剧情与动画的基本相同，而且难度也非常底，并没有重点的困难点，只要玩家在游戏场上奋斗过几年时间，对付此款游戏简直说是轻松。完全可以在数小时内穿关。如果是喜好研究的玩家，可以寻找隐藏要素。

根据动画《十二国记》所改编，游戏内容讲述的是一个日本高中生，来到了一个由十二个国家组成的地方，她在这里展开了返回故乡的冒险！由于游戏的世界观设定的过于怪异，所以局限了玩家的数量，画面上的那种中不中洋不洋的角色看得我想吐。但愿这款游戏到此为止！

根据小夜不由美的同名小说动画的第一章改遍，讲述女子高中生来到十二国成为国王的故事。怎么看怎么觉得是个小女孩发疯的幻想。虽然阳子在异世界可以说是吃够了苦，遭够了罪，但是只能让人觉得——这可能吗这??所以奉劝那些极端鄙视少女痴梦的玩家就不用去尝试了……

从人设等等方面来看的确是下了一番功夫的作品，但不管怎么说，它毕竟是一款SLG，并且没有很高的知名度成为了它的知名伤。虽然游戏中融入有别于其他SLG的新鲜要素，但是只靠这个来吸引玩家恐怕游戏困难。像九十九这种性子急躁的玩家还是不要折磨自己了。

纯战略游戏，虽然游戏中的每个人设都非常精美，而且画面效果也刻画的极为细致，但是对于这种一方动完另一方动的游戏类型现在很多游戏玩家已经不适应了，这种需要战略战术思想的游戏只有那些拥有很长时间的玩家才会耐心的去体会。

不要看这个游戏的画面十分幼稚，但是其游戏性非常好。游戏中所引用了一种结婚生子的系统，可以培养出自己优秀的子嗣，子嗣会继承父母的血统并且保留各种能力，游戏的目标是围绕消灭怪物与不停的打破预言为目标展开。喜欢长时间游戏的朋友一定会很快喜欢上的。

S2初期名作——《莫尔莫苏骑兵团》的续作，游戏以打破地球毁灭的预言为目的，最大的特点就是来源参考发展自火焰之纹章——圣战系谱的生孩子系统……据说可以通过近亲结合生出力量超过400的怪物……这也太恐怖了吧？而更恐怖的是那主角竟然是长生不老的！恐怖！

《传说》系列回归任天堂，这不能不说是任天堂铁杆们的一大幸事。本作的素质的确非常的高，游戏画面采用了卡通渲染技术，让玩家在3D图形营造的环境中也可以倍感亲切。游戏的战斗系统非常之正统，绝对是RPG玩家的上上之选。

这是一款拥有美丽传说的游戏。游戏画面凭借NGC强大的机能完全展现出了经典大作的，游戏的背景音乐是最为吸引人的。即使不玩这个游戏也要听听看。而且本款作品的人物设定还是由历来为幻想系列作人设的藤岛康介先生来完成，这次也决没有叫我们失望。

按照NGC现在来说，能出现一款经典的作品已经算是不错了！此作正是传说系列的一个分支，看上去很多地方都保有传说的影子，战斗、视角、系统等等，虽说这个系列卖的是名气！但是本作的质量也确实是叫人惊讶！不管怎么样游戏的制作理念和风格都很特殊，是值得称赞的一款作品。

传说系列的最新作，精品中的精品！游戏还没发售，那边的介绍都已经能垒成一座山了！而游戏一出，那介绍就该垒上天了，总之我已经不知道用什么语言来表达我对此游戏的赞美了。只能说玩过的人就是无比幸福，没玩过的人就是终生遗憾啊！所以，不要让你的人生留下遗憾啊！

藤原……纪香……真不知道人们怎么想的，找偶像也找个年轻漂亮点的吗，至少应该是年轻的呀……本身就对藤原的演技颇有微词，加之游戏又非常的无聊，真不知道为什么卖的还不错，难道我真的不懂欣赏美女？或者是……我根本不懂游戏?!！（救命呀~~!!!）

这款游戏完全就是利用明星的脸再加上火爆的游戏内容，以战争为题材的游戏非常多，所以除了在人物设定上寻找突破口外，没有能吸引玩家的了，但是对于那些只喜爱游戏的人来说，这一点新改变并没有什么大的吸引力。只有游戏的内容才是最重要的。

这款游戏和《恶代官》属同一家公司，虽然他的作品并不是主流但是也绝对有点噱头在里面，没有什么大作玩的时候可以拿这款游戏来放松，游戏中的主角形象是按照当红人期偶像藤原纪香所制作，但游戏的销量还是不好。简单的画面与复杂的迷宫等缺点太多，总之没什么玩头。

不看好，不看好。即使女主角是藤原纪香也不看好！什么乱七八糟的游戏？什么乱七八糟的饿人设！不怪上代被那么多人骂，我也想骂！不骂它心里就不舒服。象这种专吃偶像牌子饭的游戏绝对就是垃圾！

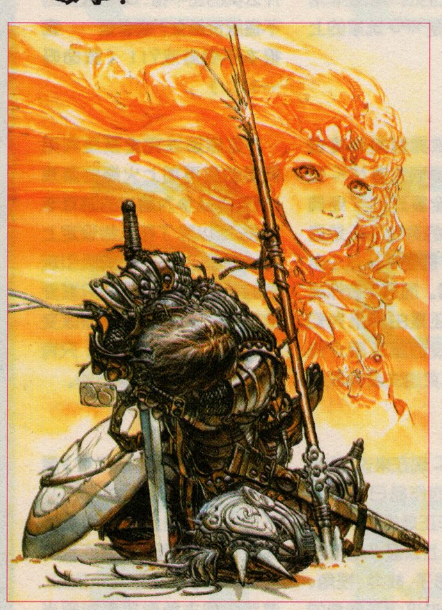


编辑部战斗日记

文、编:石田

这些日子有许多的朋友来信说看了我们所办的奇幻栏目,自己也萌发了写剧本的愿望。这是一个好现象,一方面可以提高大脑思维速度,另一方面还能使自己增加些写作方面的经验。但是有一点还是要指出的,设计一款游戏的剧本需要考虑的东西很多,什么对话,战斗,各种事件。处理起来很麻烦。如果真是铁了心的话那就咬牙做下去。只要有恒心就没有办不成的事。本期中我准备了一个剧本,来给大家做个参考,内容大致都是围绕我们编辑部中一些不为人知的秘密所展开的希望可以对大家有所帮助……故事是这样的……

故事:



我是编辑部中的一个精灵,但我在自己100岁以前从来没有见过自己的同类,或许说我是个被遗弃的孤儿?不管怎么样,我长大了,在半兽人的编辑部中长大了……

我非常喜欢编辑部中的同事们,当然他们也都是半兽人,小苗是个拥有普通人望尘莫及的灵巧和敏捷的游侠,九十九是个使用镰刀的蛮子,愚者是个蠢笨的牧师。至于佣兵吗……他根本就是个不死生物。我没有我的伙伴们那样强大的力量,我所唯一拥有的只有一张普通半兽人所没有的弁舌……他们没有我是根本不成的!

我的生命在很多人的眼力似乎是十分漫长的,(精灵的岁数最大可以活到1000年)我相信神授予我们这个种族更长的生命完全是为了让我们能更好的指导他们!当我遇到他们的时候,波澜壮阔的大冒险就此展开了。

火锅年,苹果月,香蕉日中,我们几个强者意外的得知,传说中编辑部楼下的小菜馆失踪了(楼下卖吃食最便宜的一家店铺)!已经有无数的冒险者踏上了追寻小菜馆的路程。我们几个勇者也踏上了寻找菜馆的冒险旅途,依靠零散的消息,来到了一个毗邻厕所的小街道。这个小街道已经几乎成为了废墟,人非常的少,到处都是建筑工地。还有少数的老大爷,认真的吃下自己手中的西瓜。我吞了吞口水……

在街道中的喷水池边,我们碰到了一个看起来已非常苍老的法师,他告诉我们,追寻小菜馆的话,就必须作好随时牺牲的准备。因为寻找这家菜馆是多少勇者都没有成功过的事情!想要找寻小菜馆要经历无数艰难困苦才可以。这第一关便是穿越前面如同海洋一样广阔的建筑工地……当然,这片工地也不是随便可以允许穿行的!

根据这里的老法师讲,守护这道大门的人正是本地的工头,但我们并没急着去找他要求通行,而是开始在这个街道中四处游荡。我们拜访了这里居委会的大妈与她交涉,看看能不能寻求到帮助,找到后在交涉不成功的情况下我们没有得到任何的线索……(做一个交涉的检定)

正在发愁之际,目光敏锐的小苗突然发现了地上出现一个钱包!(搜索检定)"我一定是雷峰"说着话小苗一溜烟的跑到了街道居委会,交给了大妈之后,她真是好感动啊!接着又拜托我们帮他找寻她前天丢失的一根绣花针……。于是我们继续游荡。

九十九:"找不到菜馆我们以后该怎么活啊!"

小苗:"我们是勇者一定可以找到的!"

愚者:"我想吃菜盒子"

佣兵:"呜~呜~呜"(不死生物的叫声……)

我:"看地下是什么!?"

众人望去……

于是绣花针找到了,当交还到大妈手里的时候,我们每人感觉到自己的力量增长了,大家共同获得500经验值(LV UP),升级之后我感觉我们终于可以进入到工地里面去了。此行的目的是拜访这里的工头,当来到这里的门口时发现,街道居委会的大妈就站在工地的门口,并且很感激的送我们出这片迷宫一般的工地。总算又顺利向前出发了,哎?我们是来找工头的,人呢?不去管他,反正我们已经过来了……

穿过工地之后,道路开始变得越来越狭窄了,自行车、汽车、摩托车不时的出现在我们的身边,我们走得非常疲惫。汽车也很凶猛……与汽车战斗的过程十分的艰苦,逐渐的我们的体力开始出现透支,伙伴们一个接一个的倒下。最终,我们屈服了,屈服于一辆东风牌的大卡车面前。这时的九十九已经躺在了血泊中。好在我们的牧师是个虔诚的信徒,他的祈祷得到了回映,一股粉色的光辉及时的灌入了九十九的身体中,强大治疗中度伤的神术将他从死亡的边缘拉了回来。几分钟后他又站了起来!

九十九:"前面的车站住~~~~~~~~~!"

愚者:"把创口贴钱给我"

还好蛮子恢复得不错,我们继续前进。

没走多久前面突然出现了一扇大门,门口守卫着两名战士。我们正要走过时,他们对我们提出要是通过这里就要出示证件的要求!并要求我们给出前面街道的证明才能通过。我们无可奈何的只好翻回去,去寻求街道大妈的帮助。沿途又是一番苦斗啊!消耗饮料巨大!

回去之后发现,结果出乎我们的意料之外,大妈说她并非这里真正的管理者!现在只是暂时代理一下。我们赶忙追问,她似乎非常神秘的把手指向了街道尽头的一间小黑屋,真相已经距离我们越来越近了,真相永远只有一个,让我们揭开谜底吧!纯情的双电少年侦探团去吧!

和住在附近的人打听情报后毫无所获,不过命运最终还是把我们领



到了前面出来指路的老法师那里，老发师告诉我们如果想进入到那个小黑屋就必须取得，入口处两条大黄狗的首肯！

小苗："哎呀～我最怕狗了"

九十九："如果他们敢为难我们的话就轰碎他们！"

佣兵："嗷～嗷"

愚者："饭……饭……没有能量了，意识……逐渐远去……"

我们全体缓慢的向大门移动过去，刚刚接触到门的把手就遭到两条巨大黄狗！不，大门守卫者的突袭！

小苗："这可怎么办!!!"

九十九："愚者你不是牧师吗？和狗聊聊！"

愚者："我今天没记动物交谈"

我："狗扑上来了！"

全体："你先顶！"

只见大家的动作一瞬间化为统一，一脚把佣兵踏了出去！

小苗："他真勇敢"

九十九："我会记住他的"

愚者："狗吃饱了……"

我："别打脸"

正在佣兵生死攸关的一刹那，一个穿着黑袍的凶汉出现在我们面前，质问我们为什么要欺负他的狗！

试图争辩，无效……小苗被击飞了，九十九被击飞了。愚者拔出了钉头锤，佣兵张开嘴……接着，都飞了……GAME OVER……

(游戏管理者 DM：搞什么飞机？再给你们一次机会，好好表现！)

画面倒回了之前的一段，就是遇到黄狗的时候，牧师上前和动物交流，成功！之后那个黑袍凶汉又出现了说："不要再伤害它他的狗了……。"

原来他是一个好工头，这片的工地都归他管理！经过一阵叙述之后，邀请到他为我们进入工地后的大门做证明，他欣然接受。很快的我们又回到了之前的来过的大门，黑袍凶汉随口说上两句话。我们便很顺利的穿过了大门。

大门后面原来还是一条街道！沿路又是碰到了不少汽车，辛苦的干掉他们，又来到了一个居委会的门口。这座居委会和前面的一样都是死气沉沉的。从街上走过人们的脸上看得出他们都非常的畏缩，似乎总有一种恐惧存在于眼中。与谁交谈他们都会远远的避开我们。无奈之下我们只好四处找酒馆，最后，终于找到了一家小酒馆，里面的饭菜确实是不错，众人饱餐了一顿！这家酒馆的老板为人很和善，专门喜欢和别人交换消息，我们从他的嘴中打听到了许多关于这个街道的情报，原来这个街道经常遭到不明身份的强盗袭击，大家都苦不勘言，于是众人决定要直捣强盗的大本营。解救这条街道！

经过了长途跋涉，我们小队的队员来到了酒馆老板所说的强盗大本营。

大家缓步走入这个看上去像小村子的地方。村内寂静无声，现在的时间大约中午 12 点左右，但街道上空无一人，只有几间小草屋透出一些微光。

小苗"怎么会有光哩？"

九十九："有妖怪……"

愚者："光妖怪！"

场外 DM："我说有就是有，胆敢造次者轰雷的伺候！"（TRPG 中许多事情都要听从 DM 的安排，哪怕是中午的太阳当头照，他也能让你从屋子中看出有光亮透出……因为他说了才算。）

这时经过了一上午的路程，整支队伍已经疲惫不堪，但是，白天透光的举动确实很难不让人起疑心！

小苗："谁去看看？"

九十九："哎呀，我肚子痛"

愚者："我走不动了"

小苗："谁要是想去就主动嚎叫吧！"佣兵："嗷～呜……"

于是佣兵小心翼翼的接近了那个房间，转了一圈发现什么都没有，只看到泥地上有着一片凌乱的脚印，这些都是什么东西的脚印呢？似乎很小？众人在没有发现什么的情况下也接近了房间。大家悄悄的来到了窗口，通过厚厚窗帘的一丝缝隙，众人看见里面布满了地精和被俘虏的人类，地精们咆哮着开始抽打俘虏，粗鲁的笑声与人类的哭泣声，混合成了一场可怕的音乐！！我们知道这一战是无可避免的了。小苗首先抽出弯刀一脚踹开了大门冲了进去，九十九由于从背后还要摘下镰刀所以慢了一步。其余众人拉出兵器都紧跟在他们身后。屋子中的地精显然是被我们吓到了，有几个刚要取出武器就被我们砍翻，这种生物也不算太笨，还没蠢到可以和我们做对抗的地步，剩下的转身就跑。

这些地精一个也不能放走，大家追了出去，将剩下的地沟渣子清理干净！

九十九："我们好象很神勇啊！"

愚者："我认为我们已经有了屠龙的实力！"

小苗："我也是这样认为！"

我："也是啊……"

编辑部的队伍成功的解决了地精绑架事件，我们受到了人民热烈的欢迎！这附近的地精已经被全部铲除干净，不会再骚扰村子的安宁了！可遗憾的是我们的小菜馆至今仍旧没有找到……。

本次剧本到此结束。

我们从上面的简单剧本可以看出，其实游戏的情节也不需要有多复杂，一些最经常出现的情景就是我们日常生活中起码的常识，但是随着游戏的进行，为了合理的安排情节就要要求扮演的角色要有独立的性格和特点。我们每个人按照自己的性格来扮演游戏中的角色，但是也是要自己把握的有个性，有直爽有腼腆，个不相同。在这个游戏中一切的一切都不是必然的，比如说你到店铺中买东西，人家就会按照自己的个性来扮演，脾气不对的人什么也不会卖给你。



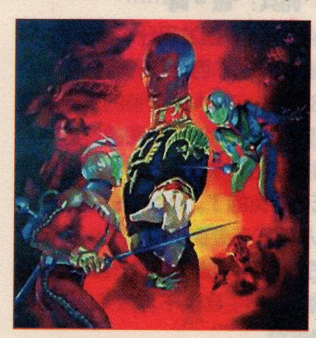
这个很 BT 的本子为了只是启发一下大家的思路而写的，并没有别的含义在里面，如果你有一个好构思的话那么就请写出来，不练习的话一辈子也不会有进步的。我们期待着看到大家经典的作品！

荣誉、军礼、勋章

作者：伊集院隼人 奥丁 编：石田

作为一位忠实玩家，我当然不会错过战旗、战略游戏。而在此类游戏中在下最为推崇的应该是基伦野望这款经典的战略游戏。在所有高达类游戏中，她着有一种王者之风。最为重要的是，她忠实于原作且战略性颇高。我们今天要说的就是此类游戏中出现的帝国。

熟悉高达的玩家想必对吉恩公国并不陌生吧？虾、三连星、白狼还有莱丁都是我们"敬仰"的ACE。再请各位仔细看看他们的军服，你发现了什么？对啊！二战时德军的军服。是不是有点像？看看夏亚和莱丁的上校服，他们的军服既美观又不乏战士的严肃。还有军衔、领章及勋章，都与原德军的军服十分相似。在下说的相似不是样式的、狭义的相似，而是系统的相似。整个军阶、编制也惊人的相似。也许富野由悠季就是按照德军的军服给吉恩公国定位的。你不信，那好。再看看迪拉斯舰队的军服，看看卡托少校的军服。与一般部队不同，他们的军服是黑绿色的，军服上也多了不少装饰物。看着就比一般部队要神气，他们就是德军党卫军的翻版。明白了把！吉恩公国也有两个不同的军事编制。一个是我们都知道的正规军；另一个就是被称之为吉连亲卫队的类似部队。引子结束，进入我们要说的这段故事。



纳粹德军是个很有争议的历史存在，它不但引起了人类有史以来最大规模的战争，还给后人留下了许多值得惊叹的故事。我们是反对战争的，更反对种族主义和纳粹主义。在这里我们只是从军事角度来评价这个曾经显赫一时的国家。那时的德国有着世界先进的战略知识和素养。也有堪称世界级的指挥人员。但是作为一个在欧洲树敌无数的国家，它的未来并不乐观。加上一战中战败国的原因，德国也曾经一蹶不振(一战结束时德国人口中男女比例为92：100；一战开始前男女比例为96：100)，无论是在军事方面还是在政治方面。它的军队人数在战后（一战）许多年中一直不能超过10万且不能拥有任何重型武器。就是这么一个国家给人类带来了灭顶之灾。希特勒上台后的头一件事就是冲破《凡尔赛公约》开始大力扩充军备。在短短的几年内，它便成为了欧洲第二军事强国（第一位是法国）。在这个历史环境下，我们的主人公发动了第二次世界大战。此后，关于二战的讨论就从没停止过。当然，这个大好的题材被理所应当的搬入了游戏。描写二战的游戏在不停得出，二战的许多经典战役也被不停的搬到适合的游戏中。吉连野望就是其中一例。

让我们仔细看看其中的奥妙。高达的设定中：U.C.0071基伦·扎比发表《优秀人类生存学说》。20年代末30年代初希特勒大肆鼓吹种族优化学说；U.C.0078吉恩公国军开始量产MS-06C，1937年德国开始批量生产一号坦克；U.C.0079 1月3日吉恩公国对地球联邦政府宣布开战。宣战后3秒钟，就对联邦的巡洋舰队发动奇袭攻击。一年战争由此爆发。几乎与此同时，以MS为主力的实战部队也出动了。开始向SIDE1、2、4发动袭击，期间大量使用了NBC兵器（毒气兵器）。1939年3月21日，德国向波兰发出最后通牒，要求割让但泽，9月1日4:45分，德国在其与波兰接壤的格莱维兹城蓄意挑衅以制造进攻波兰的借口。9月8日德国"南方"集团军群先遣军团逼近华沙。这是德国第一次上演闪击战。U.C.0079 1月4日吉恩公国军发动不列颠作战。SIDE2第8号殖民地"艾南特·伊菲修"被安装了核脉冲引擎，开始朝地球坠落，目标为联邦军总部——位于南美的加布罗。1941年前后，德国的海狮行动搁浅，海狮行动的目的是要在不列颠登陆以消灭欧洲最后的一个敌人，由于兵力不足而最终没有实施。这只是高达设定中向二战学习的一小部分。整个战役开端的设定就是一场典型的德国闪击战，真可谓模仿得惟妙惟肖。在下欣然接受了这种设定，因为人家用的合理吗！这两场战争的开始阶段惊人的相似：挑起战争的一方在战争初期以先进的武器装备和军事理念为基础集结优势兵力以讯雷不及掩耳之势快速获得战场主动权并取得战斗的胜利。

军阶系统



战争开始了，我们的主角们也登场了，那就是士兵。士兵当然是要有军阶的，整个军阶系统也是在模仿二战时的德国。从一般兵（列兵）→伍长（下士）→曹长（中士）→军曹（军士长）→少尉→中尉→上尉→少佐（少校）→中佐→大佐→准将→少将→中将→大将→元首，它与二战时德国的军阶极为相似。相似的不止是军阶，以上各级军阶的指挥权限上吉恩军也与德军惊人的相似。

闪亮的勋章

接下来说说勋章。作为军人得到的回报只有一个那就是一勋章。在下看过一位高达迷写的同人类文章，题目叫《迟来的吉恩骑士十字勋章》。大致的剧情就是一位吉恩公国的王牌机师在战后很久得到了应得的十字勋章。主人公叫做美沙·田中，军阶为军士长，绰号"小鹿班比"。是吉恩军中获得骑士十字勋章的唯一一位女性ACE机师。如果大家感兴趣，不妨找来看看。说道骑士十字勋章，我又不得不提到德国。战时德国最高级勋章为"钻石金双剑金橡叶骑士十字勋章"（好长的名字），获得者只有一人。魏特曼曾驾驶斯图卡俯冲轰炸机执行过2500余次作战任务，击毁坦克500辆，军车800辆，破坏炮兵阵地150个，击沉敌舰73艘（其中一艘为前苏联战列舰十月革命号），炸毁桥梁14座，击落敌机9架，不夸张地说他击毁的坦克可以装备一个苏军装甲军。（此人在战后移居到了阿根廷，还出了书）。此外"钻石双剑橡叶骑士十字勋章"也十分著名，它授予在战斗中击落敌机超过100架的王牌。整个二次大战中德国空军共有50多人次获得过这枚勋章。勋章：战士们向往的东东。这种荣誉对每个想成为将军的士兵都是很重要的。

荣誉即忠诚



"你的荣誉便是忠诚"这是希特勒给党卫军的题词。（再次重申我们是坚决反对纳粹主义）勇气忠诚和荣誉是每一位优秀军人共有的品质。二战第一王牌埃里希·哈特曼（击落敌机352架，也是人类历史上的击坠王）在德国宣布战败

后，依然在德国兴登堡机场上空击落一架前苏联雅克-3战斗机；魏特曼在德国败局已定的情况下一人拖着一套假腿完成了300余次作战任务；阿纳贝尔·卡托在吉恩军于U.C.0079年战败后卧薪尝胆3年终于在U.C.0083的星辰作战中一雪前耻以一颗核弹和殖民地的成功降下向世人宣布吉恩军永远不会放弃使宇宙住民独立的斗争。（殖民地降下有些过火，这也许和小日本的民族性格有关，有池田屋事件为证）在整个星辰作战的过程中众多吉恩军人体现出了为完成任务不惜牺牲自己生命的精神（独自断后的扎美尔[YMS-16]驾驶员，东非基地的诺渊·比特少将，对联邦舰队发动佯攻的部队），在他们的心目中除了完成任务的责任感外还有重建吉恩公国实现宇宙住民独立的梦想和在战场表现一个军人的勇气与荣誉。在0083这部作品中最让我感动的不是殖民地坠落地球的一刻，也不是卡托与麦哲伦级巡洋舰相撞的瞬间，而是配尔·银根号发出青三信号弹的时候。再那个瞬间每名吉恩驾驶员的心中一定由回想起了一年战争中的日日夜夜，战士的热血再度在胸中沸腾。写到这里我不禁想起了美国电视连续剧《兄弟连》中的一段情节，E连的战士在消灭了一队德国士兵后在其中的一具尸体上发现了一朵象征勇气与荣誉的花，而这种花只生长在阿尔卑斯山脉的海拔3000米以上的峭壁上，这位德国士兵为了这朵花曾在战斗的间隙爬上阿尔卑斯山脉的峭壁，可见荣誉在士兵心目中的地位……王牌中队

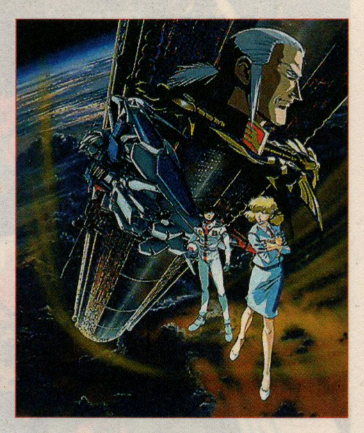
强尼·莱丁大佐在一年战争中是吉恩公国的超级王牌机师。他所属的部队是公国驾驶员们为之自豪的"专家中队"也就是我们知道的MSV里的JV17中队。它的所属成员大部分都是各个部队的王牌驾驶员或受过特殊训练的天才新兵，队中获得吉恩骑士十字勋章的人不在少数。；二战时德国空军也曾经有过这么一支专家中队，这支部队由蒂尔菲尔德上尉任首任队长，装备Me-262-1A型喷气式战斗机由大量久经沙场的超级王牌和部分训练成绩优异的新兵组成，全分队鼎盛时期的平均击坠数超过100架，是一只名副其实的王牌中队。这使他们可以骄傲的将铁十字勋章作为队徽涂装在自己的战机上。1945年2月末他们在一个星期里击落盟军45架重型轰炸机和15架战斗机，3月18日更是击落了25架重型轰炸机和5架战斗机。成员中最为知名的就是哈特曼，此外还有巴克霍恩（击坠敌机301架），诺沃特尼（击坠敌机257架）；在相当长的一段时间里专家中队驻守的兴登堡机场附近空域成了盟军的禁飞区。专家中队与JV17在部队构成上有很多相似之处，由大批超级王牌和少量优秀新锐驾驶员驾驶最为优秀的机体达成小范围内的资源最优配置达成战力最大化。但部队规模过小，无法对整体战局产生决定性影响也是它们的共同缺点。两只部队的最终结局也惊人的相似；JV17的大部分成员死于所罗门战役；专家中队也在盟军蝗虫一样的数量优势面前惨淡收场。



特种部队

看过0080的朋友都会想起片中的"独眼巨人"小队。队中的成员不是什么著名王牌，但都是些接受过特殊训练的特种兵。我们可以看到驾驶兹寇克.改（MSM-03C）的五人小队秘密潜入联邦军基地时的精彩场面；我们还能想到巴尼为了完成任务用ザグⅡFZ攻击RX-78NT-1时的场面。这就是特种部队，能完成不可能完成的任务；二战时德国也曾有过一支小规模的特种部队，他们曾经成功的解救了墨索里尼，希特勒为此高兴的不得了。不过在后来的一次行动中，他们全军覆没。为救一名落水少年，他们被盟军发现并最终全体战死。这个故事与巴尼的经历何等相似，巴尼也是为了拯救整个殖民星球的人才与克丽丝作战的，其实在这之前他的任务已经结束了。

经典的军礼



机动战士高达--0083是我最喜爱的动画作品之一，它以万丈的豪情和众多在艰苦环境下不放弃梦想和信念坚持战斗的军人深深地抓住了我。卡托面向无数战士的墓碑敬礼的那一瞬间，我感动了，这才是男人间无言的友情。就是这一幕注定了卡托最后的命运，他选择了昔日的战友们走过的道路一战斗到死。在动画的最后，面对无数联邦部队，驾驶着残破的季尔.季诺的卡托在信念与生存，荣誉与屈辱的选择时没有半分犹豫的选择了前者。阿克西斯军的指挥官在殖民地坠落地球产生巨大爆炸时曾说（这是男人魂魄的光芒），在我看来卡托与联邦军麦哲伦级巡洋舰相撞时的光芒才是真正的男人魂魄的光芒。卡托最终面临的情况与德国空军的很多王牌驾驶员有很多相似之处。二战结束前期德国败局以定，盟军飞机除了在德国的土地上投下大量的炸弹外，还投下了无数的传单鼓动德国士兵向盟军投降。而绝大多数德国飞行员对此不屑一故依然做这勇敢的徒劳的抵抗，直到战争结束。他们中有很多人都死于二战结束前的战斗中，没能享受到战后的和平年代。



结语

最近发售的机战D确实不错，喜欢战略游戏的朋友不要错过呀！这几天也一直因为一件事不爽，转了无数家店就是找不到基伦野望一攻略指令书这款资料片。期望能找到，在这儿也祝喜欢基伦野望和机战的朋友们天天快乐。（文章中确有不该出现的语句，不过我们纯属讨论，没有任何推崇纳粹主义的意思）

一年战争吉恩王牌飞行员列传

文、编：热血佣兵



如果问大家在历代高达作品中对后世影响最为深远、含盖范围最广泛的是哪一部作品，可能会有很多不同的答案，然而要是改问在高达的历史中，哪个年代最为耀眼，最为群星闪耀，我想很多人都会异口同声的说出同样的一组数字——0079。没错，0079年，吉恩独立战争勃发之年，就是在这一年，无数男儿为了他们的信念和理想，用他们的生命之光照亮了整个宇宙；不论是为了追求自由平等而献身的吉恩军战士，还是为了捍卫和平，守护家园的联邦军士兵；不管是年老力衰，总躲着上战场，但只要到了战场之上又毫无忧郁的老兵，还是战前满腔热血，战后簌簌发抖的少年兵。他们，都是英雄。燃烧着自己，照亮着别人的英雄！

为了配合最近新发售的《相逢在宇宙》，同时也为了纪念在一年战争中英勇献身的多位英雄，在本期的纵横四海栏目中为大家特别献上这部"一年战争吉恩王牌飞行员列传"希望大家能够喜欢，谢谢～（汗……怎么台下有带着黄色外壳的蛋飞了上来？）

鉴于夏亚这种人物已经是大家都熟悉的不能再熟悉的人物，所以列传中就不予介绍了，留下版面给那些更需要被了解的英雄们吧，那么下面开始～首先是吉恩军的最强的击坠王（同时也是一年战争的击坠王）——拥有一击必杀美誉的布雷尼夫·奥格斯。

本名：布雷尼夫·奥格斯（ブレニフ·オグス）

绰号：一击必杀



军籍番号：不明

阶级：中佐

乘　机：MS-06F、MS-06F2、MS-06R-1A、MS-09R、MS-14C

击坠机数 MS：193 机（公国军第 1 位）舰船：8 艘

战后消息不明……

对于不深研究高达的人来说，听到此人的名字可能会感到比较陌生，大概有人会问："怎么就突然冒出一个击坠王出来？"其实我也搞不懂，大概的猜想就是 BANDAI 为了多卖两套模型，想出来的点子……不管怎样，在新的故事设定中，此人便是联邦与吉恩公认的传奇性的顶级 ACE。但作为顶级 ACE，奥格斯的战绩却也还存在着许多的不明点，首先就是他与夏亚，黑色三连星，松永和乔尼等人不同，奥格斯并没有参加两此不列颠作战及鲁乌姆战役。直到吉恩军大规模降下作战开始之后他才被调往宇宙前线基地，负责宇宙防卫，而此前的奥格斯一直作为机动教导师团的技术教官在后方训练新兵。而且在调任前线之后他还经常把自己有可能击坠的敌机让给部下的新兵，并对逃跑和失去战斗力的敌人手下留情，放其逃回母舰。无法想象的是，他竟然以这样的经历和心态拿下了一年战争"击坠王"的宝座，由此可见他的 MS 驾驶技术是何等的高超。这一点从他的外号上更能得到体现，奥格斯极端反对浪费子弹，被他击坠的敌人通常都是只受到了最为必要的攻击，而没有被扫射或被流弹击中的可能。是名副其实的一击必杀。在个人生活方面奥格斯朴实无华，平易近人。在吉恩军中他可能是唯一一个不用特殊颜色涂装的王牌飞行员。

姓名：乔尼·雷丁（Jhonny Ridden）



绰号：真红之稻妻（the Red Lightning）

军籍番号：PM-056330279A

曾驾驶机体：MS-06C MS-06F MS-06R-2 MS-14-JR

击坠机数 MS：185 架（公国军 3 位）舰船：6 艘

战后消息不明……

奥格斯之后自然就该轮到了这位"真红的稻妻"了。乔尼生于宇宙世纪 0058 年，其祖父母以宇宙居民所少有的英语系白种人的美裔血统与众多南美及东南亚族群一起第一批移居了条件恶劣艰苦的 SIDE3，并成为了那里的首批居民。乔尼大学毕业之后自愿加入了公国军，成为宇宙机动部队的一名 MS 飞行员。一年战争爆发后，乔尼跟随部队参加了鲁乌姆战役，以一机击坠联邦三艘麦哲伦级战舰的骄人战绩在一周战争结束后被提升为上尉，并被允许使用机体的特殊颜色涂装，成为众多 ACE 中的一员。相比夏亚机体的红色，乔尼的红色显得更加明快，更加耀眼（可以说是两个人性格的体现吧……）。在战场之上乔尼作战十分拼命，与温和的奥格斯不同，乔尼更加喜欢爽快的击破敌人，因为这一点，联邦的士兵对于这红色的机体可以说是即恨又怕。但随着大战中期以后吉恩军的节节败退，乔尼虽然不断取得辉煌的战绩，但还是要跟着大部队后撤……战争末期，乔尼被调往王牌飞行员部队——基麦拉（キマイラ）任第一中队队长，并换乘 MS14B。并以此身份和坐机参加了最后的阿保库攻防战，之后就再也没有消息……

姓名：松永 真（Shin·Matsunage）

绰号：所罗门的白狼、多兹鲁的腰刀

军籍番号：PM-055767441S

曾驾驶机体：MS-06F　MS-06-R1-A MS-14-JG

击坠机数 MS：141 架（公国军 5 位）舰船：6 艘

战后退役（又有说其加入了吉恩残党军或新吉恩军）

提到此人大家可能一致会想到他那极富个性的胡子，就是因为它一开始见到此人的时候，决没想到他其实只有 25 岁。而要说其本人，更是一个把"不良青年"挂在脑门子上的坏分子。

松永真生于宇宙世纪 0055 年，是 SIDE-3 大财阀松永家的长子，但他却对经

商没有任何兴趣，反而非常崇敬吉恩撒比 SIDE 国家主义，并对自家对经济的垄断异常反感。也许正是因为这个，养成了他叛逆不羁的个性。在松永 16 岁时，不知道是出于什么目的和原因，他开着自己家的作业用机器人击毁了吉恩的军用侦察机器人，而也因此被送上了军事法庭。但幸运的是，此事被当时任吉恩本土防卫司令官的多兹鲁·撒比所知，爱才的多兹鲁被松永那狂野的性格和高超的战斗技能所吸引，以撒比家的势力向法庭释压，并要求将松永无罪释放，但叛逆的松永竟然当场殴打法官并毫不领情，最后事态的严重令多兹鲁也无法挽回，松永只能如愿以偿的蹲了 5 年的大狱。之后的松永又游荡了两年，并在开战的一个月前加入了吉恩公国军。

大战开始之后松永真以一般兵的身份参加了鲁乌姆会战，并在此战中，击沉撒拉密斯级巡洋舰 3 艘及麦哲伦级战舰一艘。以此晋升位中尉，并被允许使用特殊涂装，成为吉恩军的王牌驾驶员之一，并被调往对其器重有加的多兹鲁中将驻扎的所罗门要塞任亲卫队员。因其喜欢把坐机涂成白色，所以被称为“所罗门的白狼”又因其经常伴随多兹鲁出外侦察，并多破敌机，又被称为“多兹鲁的腰刀”。

一年战争末期，吉恩为了组建王牌飞行员部队将松永调离了所罗门，但就在松永回到 SIDE-3 的途中，前线传来消息：所罗门陷落，多兹鲁中将战死。此时的松永懊悔万分，并以精神出现问题为理由拒绝再度参战。从此退出了军队和王牌飞行员之列，唯一保持着从未被击坠记录的王牌。

本名：加比·哈萨德（ギャビー・ハザード）

绰号：黑犬兽

军籍番号：不明

阶级：中佐

曾驾驶机体：MS-05S、MS-06FS、MS-06R-2、MS-14B

击坠机数 MS：138 机（公国军第 6 位）舰船：2 艘

战后消息不明……



仅次于白狼松永真的吉恩军王牌飞行员的第 6 位。关于他和下面要介绍的罗伯特大尉的资料相对较少。只知道其与黑色三连星同样应该是属于吉茜丽娅少将麾下的宇宙机动攻击军中的第七师团。根据黑色三连星在鲁乌姆战役有所表现，可以初步推断出同部队的哈撒德中佐应该也参加了鲁乌姆战役。应该也是立下了战功。之后吉恩军本部根据其所提出的换乘更强力机体的要求而为其装备了当时仅有的三台 MS-06R-2 中的一台（另外两台分别授予乔尼雷丁和罗伯特·基利亚姆），于是哈撒德将爱机涂成了茶黑色，再加上他那犀利，凶狠的战法，黑犬兽的绰号就这样来了～

此后，并没有明确的资料表示哈撒德中佐参加了所罗门攻防战，却有他驾驶着自己的 06-R2 在月面附近集结部队，并参加了阿保库最终防卫战的消息。

关于哈撒德中佐的官阶也是个迷题，因为他竟超越了乔尼·雷丁的少佐与 1 号 ACE 奥格斯同等。如此推断他很有可能有着某些背景，或者出自军人世家。

本名：罗伯特·基利亚姆（ロバート·ギリアム）

绰号：苍太子



军籍番号：不明

阶级：大尉

曾驾驶机体：MS-06S、MSM-07E、MS-06R-2、MS-14S

击坠机数 MS：115 机（公国军第 7 位）舰船：6 艘

基利亚姆与哈撒德同样原本属于吉茜丽娅麾下的宇宙机动攻击军，在地球降下作战之后被分配到战略海洋谍报部队，主要负责太平洋上的情报收集及特殊任务的执行。当时的乘机为 MSM-07E，后来他也驾驶这台机体参加了加布罗作战之前的侦察工作。

随着吉恩军在地球上的节节失力，基利亚姆也和大多数的地上部队一起回到了宇宙，并被派往所罗门要塞，转为多兹鲁中将的宇宙攻击军，同时受领 MS-06R-2，基利亚姆把它涂成了自己喜欢的象大海一样的苍蓝色，并以此机参加了所罗门攻防战。而在所罗门败战之后则带着爱机与加比·哈撒德完成汇合，并一同来到了最后的战场——阿保库……

本名：阿纳贝尔·卡特（Anavel Gato）(U.C.0058------0083)

绰号：所罗门的噩梦

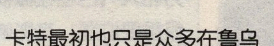
军籍番号：不明

阶级：大尉(0079)→少佐(0083)

曾驾驶机体：MS-06C、MS-06S、MS-09R、MS-14S、GP02A、AMX-002

击坠机数 MS：约 80 机（一年战争，约 11 位）舰船：8 艘（被确认）

对于这个人，恐怕是绝对的无人不知无人不晓了。“军人”、“男子汉”这两个词好象就是为了他而存在的。他那激荡着的炽热的魂魄，早已经照亮了整个星海……



卡特最初也只是众多在鲁乌姆战役中展露头角的王牌飞行员中的一人，在战役之后卡特不知是幸运还是不幸的被调入了撒比家亲卫队任职。为此他失去了象其他飞行员那样上阵杀敌，增加战功的机会。而也拜此所赐，卡特因此而结识了当时亲卫队的总司令官——艾基尤·迪拉兹大佐，在后者的熏陶下，卡特的信念变得更加坚定而不可动摇。

一年战争后期，吉恩军人力资源严重匮乏，卡特所在的亲卫队也被送往了所罗门前线。在这里，他结识了此后一生的战友凯利·雷兹纳中尉和卡留斯军曹。他们三人被编作一队，屡破联邦大军。所罗门攻防战的时候，卡特换乘了最新的 MS14 的试作形，凯利换了 MA-06 巴尔·巴洛，卡留斯则换上了 MS-09R。正是在此战中的奋勇作战为卡特赢得了所罗门噩梦的绰号。而也是因为此战，凯利失去了一条手臂，被迫离开了军队……

这之后卡特回到了阿保库，并被遍入最后的决战部队，在此战中，卡特本想象其他同志那样，以身殉国，但就在他中途归舰补给之后准备再出击的时候却被迪拉兹所阻。因为此时败局已定，迪拉兹希望象卡特这样的王牌飞行员可以好好的留下，以图东山再起。卡特最终接受了迪拉兹的提议，而这也正成了他日后辉煌的起点……

宇宙世纪 0083 年，等待了 3 年的卡特再次回来了，之后他心中激荡着的信念与斗志伴随着联邦军舰队的坏灭点燃了整个宇宙，与他一样的所有为了理想和信念而燃烧生命的男人们的炽热的魂魄伴随着殖民卫星的坠落化作了一团白色的闪光。而这一击彻底改变了历史运行的方向……

口袋帝国 Vol.136 GO

掌机新闻一览

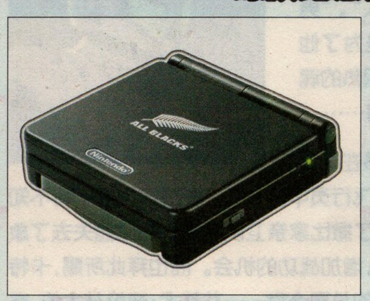
本月是一个平淡而无味的一月，许多的游戏都待而不发。很难得看到一款GBA游戏可以叫我伸出舌头，不过新的消息却带来了不少高兴的事，尤其是N-Gage的事更是叫人感到高兴！有兴趣朋友请往下看。



"马利奥与路易RPG"美版封面公开！

以前做过这个游戏的报道，曾经详细的为大家介绍过这款游戏的精彩之处，游戏中的两个主角马里奥与路易要经过千难万险救回公主，游戏中要利用到各种兄弟两个的特技才能前进。如今，美版的游戏封面已经公布了出来，有兴趣的玩家不妨期待一下吧！

All Blacks球队纪念版本GBA SP推出



如果记得不错的话，All Blacks球队应该是一支纽西兰的全黑橄榄球队，这支球队由于实力和人气已经在橄榄球界中占有很重要位置！其影响力甚至波及到了我国。任天堂在9月19日于纽西兰推出GBA SP的限定All Blacks版本，因为本次All Blacks球队正式出席世界杯的比赛，为了表示纪念所以特别发售了此版本！

没有与GBA比的能力，NOKIA也想分走市场吗？



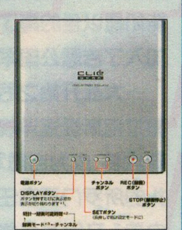
N-Gage的主机近来又获得了新的游戏伙伴，Nokia已经为他们的掌上多功能一体机N-Gage找到了新的合作厂商，这就是北美最著名的EA Games，近期中他将会加入N-Gage的研究团体。虽然如此，可Nokia和EA仍旧还没有公布具体有那些游戏会降临在这款主机上。根据现有消息N-Gage预计在10月7日上市，价格低于300美元。喜欢多功能一体的玩家可以尽量期待！

新机新色



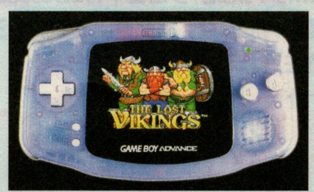
这GBA总是喜欢发售新颜色的主机，虽然看上去好看的多但是在功能上其实没什么变化，新发布的几种新色的SP，主要是为了纪念GB系列游戏机在全球的销量突破1.5亿台。新颜色主机SP在北美的售价为99.99美元，而其主打颜色为红色和黑色。

如同DV一样的收看录制电视！

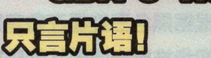


索尼近日宣布，该公司将会于11月1日在日本市场投放一款新产品。名称为PEGA-VR100K，PEGA-VR100K是个内置电视接收器，并可以将电视节目储存在索尼的Memory Stick存储媒介中，其后便可以将记忆棒插入索尼的"Clie"系列PDA中，在掌上观赏电视节目。该设备将可以存储最多130分钟的电视节目。索尼很有可能利用这种相互互动的关系来调换到PSP的主机上来用，而且可行性和实际猜测的可信度都十分的高。

美国统计GBA游戏缺少原创！



GBA在美国2001年5月推出后，截止至8月为止，41个厂商总共推出了373个作品，这个数字虽然看起来对于手掌机的用户来说已经十分多了，但是经过美国一间统计公司的统计后，却发现现在GBA上所推出的作品其实只有很少的原创作品，只有34个，占总体的9.1%。所谓的原创作品就是真正由开发者自己构思内容，而并非续作，或改编例如：漫画等等。而这个数字确实属于偏低，至于取材自电影和动画的作品却有200个之多，占据了多一半的比例。现在肯开发原创游戏的厂商只有十六间，包括：任天堂、ATARI、UBISOFT、CRAVE、JALECO、KEMCO、VIVENDI、KONAMI、ACCLAIM、TAKES2等等。



GBA e-Reader的只言片语！

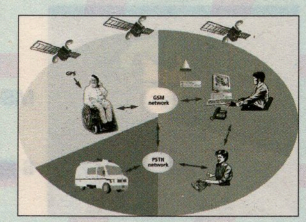




在2003年8月15号，任天堂正式宣布，其将于10月13号捆绑e-Reader销售主机，靛青和冰河色GBA主机。每款套装的售价为79.99美圆，届时玩家可以得到特别颜色的GBA和装有FC版大金刚3的e-Reader。e-Reader之后也会以独立的形式发售，现在已经支持的游戏有超级马利奥3、超级马利奥4、口袋妖怪：Ruby版、口袋妖怪：Sapphire版，但是它需要另一个GBA来传送卡片数据。

GBA也用GPS?!

这游戏中有很多非常奇妙的事情都会发生，近几天任天堂作出开发拥有GPS机能的游戏。主机暂时定位于GBA，这种掌机一来是因为小。携带方便，具有GPS定位的可行性，二来是，可以提高GBA主机的伸展功能。为日后改变定位做准备，单纯的游戏机已经满足不了广大玩家的胃口了，一定要开发新类型游戏才可以，GPS是为全球卫星定位系统，此系统的引入将会把GBA的游戏性提高到另外一个新的高度。难道以后的游戏真要我们四处乱跑吗？



游戏新消息

新游戏的消息接连不断，本月又有不少好东西露出脸来，我们来看看具体有些什么吧！

少年漫画《铁拳浪子》登陆GBA

记得当年有一部漫画，名字叫做《铁拳浪子》。书中讲述的是一个喜爱拳击的少年为了自己的梦想而不断奋斗的故事。这部游戏是以培养漫画中的主角矢吹丈为目标。最终，引导他成为所向无敌的拳手。游戏的画面十分的华丽，各种必杀拳完全再现了原作的味道，使人有种回到70年代的感觉。另外，游戏也支持双人对战，通过数据线可是实现两部GBA上的同场竞技。





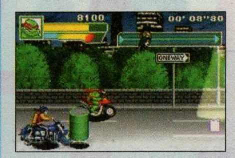

指环王最终曲～国王归来明年发售!?

著名的奇幻小说，托尔金的指环王最终曲。终于决定了发售的时间。这类题材的游戏确实因为电影而开始热起来，但是游戏的魅力也绝对不比电影的差。前两作带给我们的是新鲜感觉在这作中继续延续。游戏的主要目的是以人物的养成和道具的收集为重点，玩家可以从6个角色中选取一个为了解放国家而战斗，同时本作可以与NGC联动进行，也可以依靠NGC来汲取一些隐藏地图等相关要素。



可曾记得《忍者神龟》?

10月21日美版游戏《忍者神龟》就要发售了，这里的年龄稍稍大些的玩家大都应该看过这部动画，KONAMI这次把这点老东西都抖出来，可见他确实在创意方面用了些功夫，从已经公布的这几张画面来看，游戏制作的素质还是相当高的，作为一部掌机能够利用到多层贴图技术还是难能可贵的。所以我们期待游戏到来时的高素质，但愿大家能够回忆起小时候《忍者神龟》带给我们的乐趣！





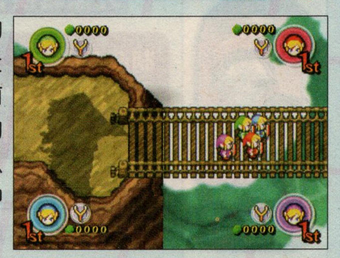
GBA廉价版本游戏推出！



前些日子，MTO和サクセス两社共同推出了一款名叫《大家》的系列作品，每款游戏的售价为2980日元、3480日元、3980日元。3种不同价格发售。10月31日发售一款《大家的麻将》现在定价为2980日元和《上海》3480日元。

GBA《塞尔达传说》新画面

早前任天堂预定2003年推出的NGC版《塞尔达传说:四人之剑》，近一段时间官方开始放出游戏讯息与画面，从游戏的画面上不难看出游戏的素质相当的高，四位不同的主角可以通过四个方向分别对付敌人，游戏中移动的方式十分的怪异，排成十字型前进！战斗中似乎也是必须由四个人合体后才能进行旋转攻击?

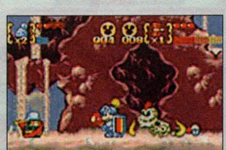




米老鼠再次拯救了世界?

今年11月要发售的《米老鼠的大冒险3》是款ACT类的顶尖作品，从SFC时代开始这系列的游戏就受到广大玩家的认可，这些世界级的偶像，米老鼠和唐老鸭活跃在动作游戏中，本身就是一个最大的卖点。大致的故事是围绕打倒支配世界的坏人而展开，游戏中会出现3种不同的服装为冒险提供方便，不同的衣服具有不同的作用，如果两人共同进行游戏的话可以进行差别上的互补！现在暂时预定的售价为4800日元。



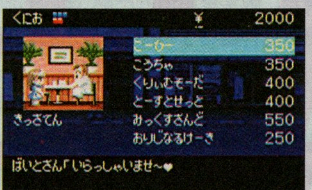


《热血物语》GBA版

这个GBA版本的热血物语给我的第一感觉就是华丽！看上去几乎和SFC是同一个阶级！游戏的基本特征和FC的《热血物语》一样，仍旧是为了挥洒青春的汗水而战斗！对于老玩家来说确实是十分值得再三回味。回想起来，本系列最大的特点就是游戏性十足。本作当然也不例外！在墙头睡觉，进咖啡馆喝饮料，街头打斗一样都不会少的！







口袋帝国GO

掌机周边

好礼月月送，本月又有不少新周边公布了出来，耳机、网络配件应有尽有，喜欢的就接着看吧……

无需转换，GBASP新款专用耳机！



制造者：HORI
发售日：5月29日发售
售价：1500日元

这是一款由日本著名游戏周边生产商HORI制作的一款GBASP专用的耳机"HeadPhone SP"。"HeadPhone SP"所采用的时尚银色造型，前卫大胆。其最大的特点就是无需GBASP专用耳机转换线也能直接插入SP的后面端口使用，大大的增加了实用性！喜欢享受GBASP清晰的音乐与音效的朋友有福了……

边玩电脑边为GBASP充电！



制造者：SMILE
发售日：2月发售
售价：780日元

一条USB线连接PC与GBASP新型充电器诞生了，2月份发售的GBASP由于采用内置锂电池设计，所以需要专门的充电器来充电，著名的日本周边厂商SMILE制造了一款使用PC的USB与GBASP连线电源线，现定名为GBC-USB1SP。这个充电器虽然没有得到任天堂方面的首肯，但是以SMILE的信誉担保应该还是没有什么问题的，这条连线长达2米，一端用来连接PC的USB接口、另一端连上GBASP的电源端口，不过要是按照使用USB充电的话肯定会相对长一些，GBC-USB1SP为广大电脑还好者提高了方便，大家不必再在拥挤的电源插座上寻找烦乱的插口了，只要把这条线连接USB分插，一切问题都解决了。

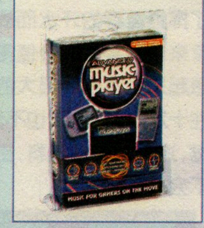
继续充电！



制造者：KEYS FACTORY
售价：1880日元

前些日子KEYS FACTORY公司发表一款GBA SP专用的充电器"Folder SP"，在这款Folder SP中，外型参考了橘与白色双色中性混合色所以样子十分好看，不过本产品最大的特点还不止是充电那么简单，配件上面还搭载有一个外部扩充插槽，让玩家在使用AC充电器同时也可以接续耳机端子，为玩家解决了无声之苦。

GBA专用音乐播放器



这个产品是大家最常见的一种，许多的玩家都很喜欢这种东西，一机多用，充分的使用各种功能正是玩家所期望的，这件产品可以让GBA或GBC来播放MP3、WMV音乐，播放的时候还会在GBA的屏幕上显示画面，（注意：还支持GBC！）该产品还支持文本、图片等格式，预定售价大概为99美元。确实是超值的产品，国内的很多地方都可是销售这种器材了，喜欢听音乐的玩家不要错过。

动画降临GBA！

AM3终于公布了这款可以在GBASP上收看动画的配件，这款配件使得玩家通过SmartMedia的特有的一种记忆卡将所需要的数据进行转化，并且在GBASP上进行播放，当然所播放的内容不是只有动画那么简单，还有音乐与电影片段，AM3的吉田社长表示这款周边的售价不会超过2800日元，也就是说。最贵卖到的价格是GBASP的一半左右。空白的SmartMedia记忆卡售价也在2000日元，特别制作的限定版本则需要2300日元。通过网络进行接收的话，咨讯费用也在200~500日元上下。另外，AM3宣布这款产品可以支持数码相机的数码格式，容量达到32M的上限，如果是摄影的话，保持高等画质可以24分钟的摄制。这一产品的推出预示这GBASP多元化时代的到来，真正逍遥的随身玩伴很快就会到来了。





发售日：10月（预定）
制造者：AM3
售价：2800日元

SP的守护神！



制造者：NONE
对应主机：GBASP
市场售价：25元左右

现在国内的市场上对应GBASP的产品越来越多了，什么镜面、贴纸，多的不得了。现在各大游戏专卖店中出现了一种不错的东西"塑料贴层"。这种产品可以有效的防止GBASP上漆的脱落问题。更好的增加主机的手感，另外，多种可以选择的颜色也是更换心情的好选择，如果腻烦了单一的颜色，不妨来换换这种小东西改变一下心情。

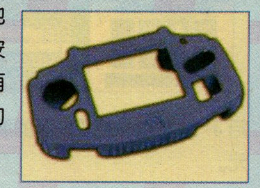
网络时代的紧跟！



用GBA来上网下载聊天终于成为了可能，美国X-tra Fun公司公布一款利用蓝牙（Bluetooth）无线技术互相传递资料的周边，这种有点类似于卡带的东西能像PDA一样连接网络，也就是说可以像普通上网一样使用。通过这项技术，玩家可以利用GBA来做发送邮件的媒体，并且通过使用键盘等产品实行网络聊天，下载文件等等，真正实现GBASP与网络的零距离。

Bumper GBX保护夹

您想避免在玩GameBoyAdvance的时候将主机表面或按键附近的地方弄脏吗？您想在打游戏时因为手汗而对主机造成伤害吗？如果不想的话推荐这款Bumper GBX保护夹来看，这个保护夹如同一个夹子一样可以很轻松的将主机夹起来，并且给予主机保护，Bumper GBX是由坚硬的橡胶做成，有相当的保护能力，所以就算主机掉在地下也不会受到很大的影响，喜欢打机时狂搓按键的朋友绝对要选购一个。国内很多地方都有出售，购买时注意认清正品，正品的价值大约在60~80人民币之间。



口袋帝国



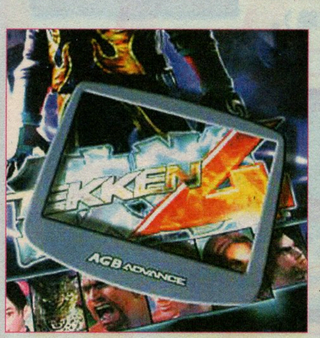
雪亮的眼睛



对于一个人来说眼睛是心灵的窗口，是与外界接触的唯一亮点。别的任何身体器官都无法取代。GBA的屏幕如同人类的眼睛一样正是向我们展现它魅力的窗口。

爱护GBA的屏幕对于喜欢游戏的人来说如同爱护自己的眼睛一样珍贵，平时放在口袋中怕被钥匙刮花，放在书包里又怕被课本压碎，就算买了专用的挎包也怕它哪天从突然腰间掉落下来。为了防止悲剧的发生我们特别在本次口袋中向大家传授一套购买与保养GBA的技法。以便大家在日后的岁月中好有个舒心的游戏环境。

买货还要先验明！



首先，一点"买货还要先验明"！在购买GBA主机或者SP时，要提前作好检验的工作。购买中先好好看过货品后再付钱不迟！以免屏幕在购买前就出现问题，退换时就麻烦了很多。一定要仔细、仔细、再仔细。大划痕是肯定不会有了，不然老板就不用再做生意了。买的时候请在灯光下检验，或者阴光处也可，第一步将主机的屏幕呈45度角举起与眼睛平行，这时眼睛利用光线的反射寻找是否有划痕。再次，实验一些黑底色的游戏，要在没有打开前光的情况下进行实验。一般来说开机后只要不是全白色，其它的颜色都很好认，只要没有什么比较浅的小划痕的话，那么这第一关就算通过了。

事先不足事后补！

现在市场上出现了一种叫做锐屏的东西，这种东西有点类似于玻璃的保护膜一样的性质，各大游戏店铺都有发卖，售价大约在20~30元之间，效果很好，十分透亮，反光也少，最难得的是它的耐磨性能好的惊人。钥匙之类的小型坚硬物品很难对其造成伤害，退一步说，就算划的没法看了换一块也就完了……

这种玻璃镜面的做工还算精致，边角上虽然稍稍有点毛刺，但是只要用砂纸打磨一会就会消失，之后再次修整将镜面的大小尺寸，然后准备一些干净的纸巾，开始动手安装！

锐屏与一般的保护贴是不一样的，想安装的话只有把原来的镜面拆下来才能够换上新玻璃。虽然这个举动有点心疼，可为了以后的日子里可以高枕无忧。咬咬牙也得干啊！

安装时最好在游戏的店铺中进行，否则就是对自己改机手艺的一种肯定。

先挥舞起尖锐的工具小心的翘开原来的旧镜面，注意：因为原来的主机使用的是双面胶，而且相对比较薄，所以不要在一处用力，分四个角落轻轻翘起。之后，进行清洁屏幕里面的工作，记住千万不要用任何物件擦拭，那是种自杀行为！一定要用专门吹去灰尘的那种吹具慢慢的清理。如果没有的话，使用气球也是个不错的选择，买个气球吹满它，然后捏住接口一次一点的吹，几下就可以了。当然，进行这些操作的时候，一定要把屏幕向下扣否则还是会有少量的灰尘进入到里面。

还有一点要注意，玻璃镜面不是钢板之类的材质，其实它是很脆弱的，难免有凹凸不平的地方，外面一圈橡胶边框可能会影响到平整的程度，如果需要的话可以拿掉。之后再用双面胶或者胶水与底框黏结起来（不要太结实，不掉即可，否则以后就该哭了……），如果一次没有粘上的话可以将接口处与镜面边框仔细清理干净，再用模型制作使用的软胶再次粘合。还不成的话……买片新的吧！

前一期中介绍过关于保养的一些问题，这里还要再稍稍补充一点，安装新屏幕后也要注意保养和维护，镜面本身的质量还只是起到一个协助的作用，真正爱护你的机子还是要靠自己来。装SP时起来，尽量选择一些材料比较软的布垫在里面，免得划伤机器。另外，屏幕也千万别用手处摸，如果上面有尘土的话先用干净的纸巾轻轻带一下。万一不慎溅上油渍的话先用吸油纸（化装品店有，大约15元左右）来吸，之后再用干净的鹿皮擦拭。最后，如果你真的喜欢你的SP那么请在游戏之前洗洗手。人的皮肤也是油性的。所以，洗干净手之后再进行游戏也不迟。



夜晚的光亮

新的GBASP出了，老式的该怎么办呢？夜晚无法游戏带来的麻烦实在是很大啊！现在老式GBA比较流行去加装夜光板。这种夜光版本的主机经过自己的改装看上去确实是绚多了，但是有没有想过在这种改装后的主机会给你带来多大的好处呢？这种改装的费用也不是很便宜的，连工带料大约要300元左右的人民币，而且装过以后屏幕边角不严，容易进灰。我们这里本来是不建议安装夜光板本的，因为这需要拆开屏幕，那样的话安装锐屏的功夫等于白费，而且还要付出除料钱以外高昂的手工费。

当然，夜光板的安装到是十分简单，可以自己买了装，只要小心点就没有什么问题了，但是在改装前大家可要千万三思，这样做是否值得，盲目的安装可能导致以后对主机的厌恶感，甚至开始产生烦躁心理，并且质量问题也会随之伴随而来，其实安装一块夜光板还不如拿着老机子到游戏店铺中换一台真正的SP，所花费的钱也绝对不会比一台GBA贵多少，二手的GBA才300多元，何苦不换个新的呢？

要是真有亮度的需要的话，我推荐外置型的夜光灯，前期中不是介绍过很多种的产品吗？从里面找出一个合适的应该不难，只是使用时还是尽量不要找冷光型的来用，那种东西短时间内的跳动对眼睛十分不好。找些暖光型就好的多了。价格最多也就几十元！

话说归说，我还是不建议大家在光源不充足的情况下来进行游戏，看着看着都变成近视眼可就不那么高兴了……

◆小知识点◆

识别加亮版本的窍门，由于老GBA与加亮版本的画面差距不大。所以很难看出是否是加亮的版本，但是有一点是不能被否认的，主机背后有几行关于版本的编号，只要看到为03、04、10编号的，那么就可以肯定是加亮版本了。



文、编：愚者



维纳斯与布鲁斯

PS2	发售日：2003年2月13日	类型：SLG	人数：1人
	厂商：NAMCO	媒体：DVD	售价：6800日元

今年春节之后发售的本作在名气上似乎被同期的其他游戏如《FF-X2》、《机战 α2》等大作的光芒所掩盖，甚至不如GBA的《烈火之剑》。可能那时你正陶醉于《FF-X2》的华丽中，可能你会沉溺于《机战 α2》的激情中，可能你已经遗忘了这款作品……但是如果你能在没有大作的闲暇时分拿出来浅尝一下，其中的韵味相信你会和我一样的欲罢不能。好了，宣传工作到此结束，下面是我对游戏的一些拙见，希望对玩过和没玩过的玩家都能够有所帮助。



战斗系统

大家一定要试试哦！

本作沿袭了《莫尔莫斯骑兵团7》中大受好评的3行4列系统，登场队员只能有7人，利用这7人分布在4X3的格子里进行战斗。所谓3行即是指队伍的三条横向排：第一行为直接战斗排，可对敌人直接发动进攻。这里最好有能石化敌人的祈祷师，而且要在敌人行动前将其封锁。但是通常况下祈祷师的素早不足以完成这种艰巨的任务，这就要求在子代出生后重点强化方向为素早，装备提高素早的道具（最好是亲子继承成长后高Lv的道具），再加上身旁有使用召唤强化素早的伙伴就能轻松超越20大关，一般素早值突破20就会比一般怪物的素早高从而能提前发动封锁，这样就可以实现在不换行的情况下在敌人出不了手的而完胜。第二行为间接辅助排，两边可设置弓箭手，注意前排有人是不能间接攻击的。第三行为回复排，战斗结束的直接战斗排会换到这排进行回复，注意队员的回复属性是列（本文中的行）回复还是自回复，列回复的队员是给除自己外的其它本行队友回复，最好能成对出现以免导致"舍己为人"的情况。本作中的敌人AI极高，碰见专打HP少这种特性的怪物除圣魔骑士外的其他职业就几乎是必死的，如果在远征中队伍里还有这个队员的亲属或特殊关系者也会导致情绪低落（能力最大化下降）。



大部分的人都是有属性的，在人物的名字旁边就可以看到。其中按照水〉火〉风〉地〉水的顺序相生相克，遇到可克制的属性攻击力为平时的1.5倍，遇到被克制的属性攻击力只有平时的一半。石化状态受到的伤害为平时的2倍。间接辅助行直接受到攻击是不计算身后的防御辅助值的。



这个游戏的攻击和受伤害的数值很好计算，攻击力等于自攻击力加上攻击辅助的总值，而受伤害的值为敌人攻击力减去防御辅助的差值，也就是说只要防御辅助在30以上再弱的人也不会在一轮内被敌人杀死。但是辅助值只能持续一个回合，只有换行后才能继续起作用。



职业介绍

17种职业，无数种的组合，你是否玩得转呢？

注：剧情人物会比同职业的人能力大幅强化。

骑士： 代表人物——布拉德（主角）、温佩尔

HP： 一般 **攻击力：** 较弱 **素早：** 极弱 **攻击方式：** 直接

回复类型： 自回复 **攻击修正：** 无 **防御修正：** 较高

很适合独占一行的职业，对身前的队友能够确保其安全，自己也有自回复，与人与己都能令人放心。强的人物极强（如主角），弱的人物弱得还真不含糊（如温佩尔）。

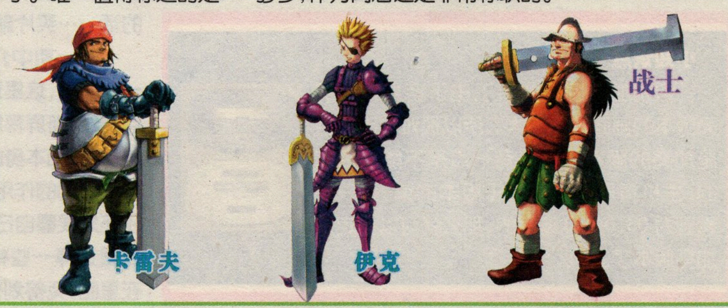


战士： 代表人物——卡雷夫、帕尔、伊克

HP： 极高 **攻击力：** 较高 **素早：** 一般 **攻击方式：** 直接 **回复类型：** 无

攻击修正： 无 **防御修正：** 无

除剧情人物外作战能力差强人意的职业，能力较平均，并不足以充当主攻手。唯一值得称道的是HP够多，作为肉盾还是非常称职的。



剑斗士：代表人物——奥尔加、亚尔卡兹

HP：较高 **攻击力**：极高 **素早**：较弱 **攻击方式**：直接 **回复类型**：无 **攻击修正**：较高 **防御修正**：无

攻击力令人叹服，可素早较低，只能和敌人你一下我一下的拼血，好在剑斗士的HP也不是盖的，如果一行都是剑斗士的话，拼赢的绝对不会是敌人。



幻术士：代表人物——波波

HP：一般 **攻击力**：较高 **素早**：极高 **攻击方式**：直接 **回复类型**：自回复 **攻击修正**：无 **防御修正**：无

攻击力还算不错，素早很高适合放在前排速攻。自回复能力极强适合循环作战拖垮敌人。



冒险者：代表人物——理奥

HP：一般 **攻击力**：一般 **素早**：一般 **攻击方式**：直接 **回复类型**：自回复 **攻击修正**：一般 **防御修正**：一般

超平均型的职业，完全没有特色。直接点说说就是完全派不上用场，不明白使用时间最长（用了将近50年）的理奥为什么会是这个职业。



剑客：代表人物——斯尔济

HP：较弱 **攻击力**：极高 **素早**：极高 **攻击方式**：直接、间接 **回复类型**：无 **攻击修正**：无 **防御修正**：无

素早！将敌人一剑封喉的速度是剑客骄傲的资本。但是重攻轻守是这个职业的弊端，如果身后有人保护的话就可以放心的一击致对手于死地而从容的全身而退。令人费解的是不明白这种职业为什么会有间接攻击？



忍者：代表人物——尤玛

HP：较高 **攻击力**：较高（X2） **素早**：极高 **攻击方式**：直接 **回复类型**：自回复 **攻击修正**：一般 **防御修正**：无

好好培养的话拥有强过剑客的能力，而且还是攻击两次。虽然没有间接攻击（为什么不是忍者的手里剑而是剑客有间接攻击？），但是有自回复能力，打完就跑感觉比剑客好使。



弓箭手（男）：代表人物——福利

HP：较高 **攻击力**：一般 **素早**：一般 **攻击方式**：直接、间接 **回复类型**：无 **攻击修正**：无 **防御修正**：无

在中间行进行偷袭的职业，间接攻击的攻击力还是能令人满意的。换到前排后较高的HP能保证不会被敌人干掉还是能令玩家欣慰的，但是直接攻击的威力就显得很一般了。



弓箭手（女）：代表人物——雅维

HP：较弱 **攻击力**：较弱 **素早**：一般 **攻击方式**：直接、间接 **回复类型**：自回复 **攻击修正**：无 **防御修正**：无

同男弓箭手一样间接攻击非常出色，只是到前排后总是让人提心吊胆，好在自回复的能力还是满强的，只要不被打死就能像凤凰一样浴火重生。



僧侣：代表人物——沃鲁拉斯

HP：较高 **攻击力**：较弱 **素早**：较弱 **攻击方式**：直接 **回复类型**：列回复 **攻击修正**：一般 **防御修正**：无

除HP外各方面都不行的职业，能列回复为同行的队友加血，最大的用处就是对前排队友的攻击修正。





神官：代表人物——莉莉、米蕾依

HP：较弱 **攻击力**：较弱 **素早**：一般 **攻击方式**：直接 **回复类型**：列回复 **攻击修正**：无 **防御修正**：较高

基本同僧侣的能力，唯一的用处也是给前排队友的防御修正，不过感觉比僧侣敬业，修正幅度更大些。







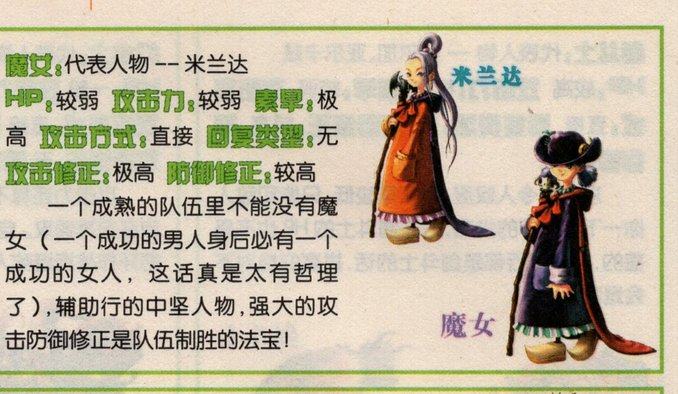
魔法师：代表人物——佛罗伊德
HP：较弱 **攻击力**：较弱 **素早**：较弱 **攻击方式**：直接 **回复类型**：列回复 **攻击修正**：极高 **防御修正**：一般

圣魔骑士的简化版，就当是圣魔骑士的替补或衰退型吧……



魔女：代表人物——米兰达
HP：较弱 **攻击力**：较弱 **素早**：极高 **攻击方式**：直接 **回复类型**：无 **攻击修正**：极高 **防御修正**：较高

一个成熟的队伍里不能没有魔女（一个成功的男人身后必有一个成功的女人，这话真是太有哲理了），辅助行的中坚人物，强大的攻击防御修正是队伍制胜的法宝！



巫女：代表人物——玛琪
HP：较弱 **攻击力**：一般（X4） **素早**：极高 **攻击方式**：直接 **回复类型**：列回复 **攻击修正**：一般 **防御修正**：无

单次攻击的攻击力也许很不起眼，4次攻击的累计就很可怕了。



祈祷师：代表人物——？
HP：较弱 **攻击力**：较弱（石化） **素早**：较弱 **攻击方式**：直接 **回复类型**：自回复 **攻击修正**：较高 **防御修正**：无

这个职业存在的理由就是石化！一旦敌人被石化后不但不能行动，被攻击后还会受到2倍的伤害。



魔骑士：代表人物——谢克
HP：极高 **攻击力**：极高 **素早**：一般 **攻击方式**：直接 **回复类型**：列回复 **攻击修正**：极高 **防御修正**：一般

本游戏最强的职业之一，强大的攻击力及攻击辅助可以使自己甚至全队都拥有摧枯拉朽的破坏力。各方面的能力都趋近于完美，如果有就一定会是队中的主力。



圣骑士：代表人物——蕾斯
HP：较高 **攻击力**：较高 **素早**：一般 **攻击方式**：直接 **回复类型**：列回复 **攻击修正**：极高 **防御修正**：极高

本游戏的另一种最强职业，本身拥有强大的实力，而且站在圣骑士身前的人将会发生脱胎换骨的变化。

战斗阵型

本作中阵型的概念是非常伤脑筋的，看起来简单的十几种职业，可组合起来千变万化。行之间回复；前后列的能力修正；队员攻击的顺序都值得研究，这都完全体现在了阵型的合理性上。以下介绍几种阵型，希望能启发玩友们的思路。

强攻型 3/3/1

这是上来就要至对手于死地的速攻阵型，第一行最好能尽量多的有圣魔骑士，其次是巫女的四连击（如果有大魔女的帽子的话，就能秒杀敌人）。换行后要保证能相互回复。第二行在第一行的主攻手身后配备魔女，魔女的攻防修正值高的话也相当于进行了一次攻击。旁边设置一个弓箭手或剑客，这样就是说第一轮攻击了至少5次！最后一行让主角站在弓箭手身后用强大的防御修正保护他/她的安全。

拼命型 3/4/0

第一行为攻击力高且HP不至于被对手一击致命的职业，第一行的任务是在HP允许的情况下能打几轮打几轮。后行用魔女或圣魔骑士高攻防修正值的职业进行辅助。注意第二行不要设置弓箭手，因为后排没人保护很容易被敌人KO。这种阵型务求在前两轮干掉对手，在断层行有受到敌人间接攻击的可能。所以这种阵型对清理杂兵很适用，但不适合BOSS战。


列回复

主将型 1/4/2

第一行中间最好放除弓箭手外的强力剧情人物，但要考虑此人在下次攻击前是否需要自回复。第二行中间放置对前排辅助大的职业，如神官和僧侣，她/他们虽然攻击较弱但好在能相互回复，而具体强化前排的攻击还是防御只需挪动一下第一排主将的位置就行了。两边设置弓箭手，在身后要有人保护。最后一排的人由于没人保护最好是圣魔骑士这样能对前方有支持还能相互回复的职业，次选魔法师。

轮回型 2/2/2

这种阵形适用于持久战，是我方能力值不够的情况下运用的拖延战术。最极端的情况是六个人都是圣魔骑士，试想如果敌人不能一击打死你的人的话，那它就注定要输了！事实上这种阵势是无敌的，因为根本没人能把强大的圣魔骑士在身后还有强力辅助的状态下一击致命。但这种阵型难在队里要有六名圣魔骑士……

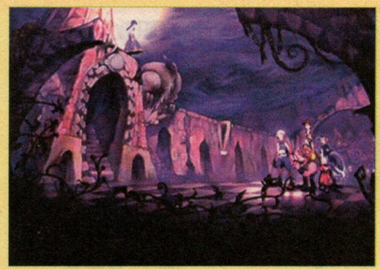

攻击辅助

通用型 2/3/2

游戏中最常见的阵型，第一排要是有培养过的祈祷师和巫女的组合就完美了，那这场仗不打就已经赢了。如果没有就用忍者和幻术士的组合，这两种职业的优点都是素早高且能自回复。第二排为主攻排，前排的两人身后最好放置圣魔骑士，不但对前排有所辅助自己的攻击也很强大，如果在他／她们身后还有高辅助职业攻击就会像发动连锁一样连绵不绝。在这一行旁边可以放置剑客，他在第一行攻击时就可以发动间接攻击，而且他出现会心一击的几率是最大的。在圣魔骑士攻击完后敌人已经是垂死挣扎了，用剑客的高素早将使敌人没有反扑的机会。第三排的人员要有一人和第一排差开，目的是保护 HP 极少的剑客，这个人最好是防御辅助极高并且有自回复的主角。

人物

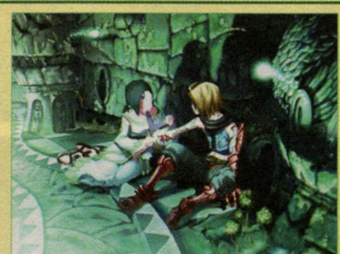
除了主角没有人可以不衰老，这也包括那些剧情人物。每个人在状态画面都会清楚的写着从哪年到哪年是她／他的成熟期，在这个时期该人物能力不会再大幅度成长，这个时期用→表示。过了这个时期能力就会急剧下降，进入衰老期，用↓表示。其实一个人最重要的时期就是成长期，能不能成长为有用的人才就要看这个时期的培养状况，也许有潜力的苗子因为得到及时的锻炼发展成为能力过 300 的队员。祈祷师和巫女都是要在这个时期优先培养的人物，经过培养后的他／她们的实用度其实是在圣魔骑士之上的。另外这个时期的人物队伍里最好不要太多，以免每个人都得不到充足的发展，这个时期发展方向用↑表示。





◀战斗是为了活下去，活下去并不是为了战斗！





不同性别的队员在战斗中能培养出爱情，但是剧情人物只会按剧情安排好的情节发展，无论如何也不会和其他人产生好感。要培养好感其实很简单，只要两人挨着，使用列回复，或者前后站进行辅助都能提升好感。这里要尽量撮合实力强的队员，因为只有这样才能圣出实力更优秀的后代。尤其要注意的是圣魔骑士的结合很可能因为队里魔女的强大的辅助效果而被拆散，这就不妨用一个剧情人站在圣魔骑士中间，利用圣魔骑士相互列回复就能使她／他们都向这个剧情人物靠近，但是绝不会和剧情人物发生关系，从而使他们得到结合。男性队员对某女性队员产生好感后会询问主角的意见，主要是立刻告白还是循序渐进，一般要是魔骑士的话最好选择立刻告白，因为他们的好感度一般都培养得很扎实，告白成功率很高。女性队员一般会问主角对方喜欢吃什么的问题，如果不是圣骑士想对魔骑士下手的话（门不当户不对的），就故意告诉她错误的答案吧，要毫不犹豫的把她的爱情扼杀在摇篮里……（笑）



同性队员间也是可以产生友情的，友情到一定程度就会结拜，但是契约后的队员是不能再结婚的。虽然不能生后代，但也是有利有弊的，好处就是可以发动召唤。不同职业发动的召唤是不同的（见下表），在战斗中只要让契约队员站在一排就会发动召唤，但是一对契约队员在一次远征中只能发动一次召唤。



◀在一百年的战斗中，留下的不仅仅是友情、爱情，还有那如史诗般壮大的传奇战记……

召唤	发动职业	附加效果
ウンディーネ	僧侣或神官	全体回复
インフェルノ	魔法师或魔女	敌人行动封锁
ユニコーン	战士或骑士	攻击行最大 HP 两倍
エアリー	男女弓箭手	全员会心攻击
モールニー	幻术师	死之诅咒
ラッキシュ	祈祷师或巫女	石化
アマノミツルギ	剑客或忍者	攻击行素早两倍
ファフニール	圣魔骑士	战死队员复活

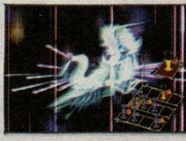
在告白成功后，恋人们会约会一次，之后回城就会在教堂举行婚礼。结婚之后只要出城再回来就有一定几率剩下后代，一个人最多只能生三个孩子，而且生出的孩子一定是父母职业的其中一种，一般谁强生谁的职业的可能也就越大。注意不要让的衰退期的队员再生孩子，这样即使是曾经辉煌的圣魔骑士生出的孩子也不会很强，因为孩子出生后的能力大约会是父母的平均值。孩子出生后女神会对这个孩子进行评价，从一般人到救世主定义了这个孩子以后能力界限，圣魔骑士生出的孩子最差也是“将成为出类拔萃的英雄”。孩子 8 岁时女神会问这个孩子的要强化的发展方向，因人而异，千万别忘了强化祈祷师的素早！孩子在 15 岁会加入队伍，在一年内让她／他杀够 5 人（杀一个人会有一颗星）会加速以后的发展。















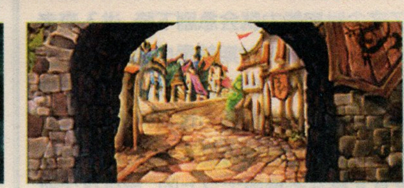
道具

道具入手主要靠杀死敌人的战利品或传闻得到。战利品一般不会是等级很高的物品，传闻要求在酒馆听到消息后在指定时间范围内达到指定要求到达指定地点才能得到，一般是一些中级道具。通过特殊剧情也能获得较好的道具但远远不足以满足整支队伍，真正的途径还是要通过自己的培养使道具升级，注意要是中途换下积攒的经验值立即消失。持有高等级道具的队员退队归还的道具经验值也会消失，但是交给契约好友或血缘关系者就会继承下来。道具持有者每取得一次胜利道具经验长一，道具到 Lv9 后再升级就会变成白尘（所有能力下降 5），这时不要放弃继续升级就有可能变为究极装备，当然失败的可能性更大……





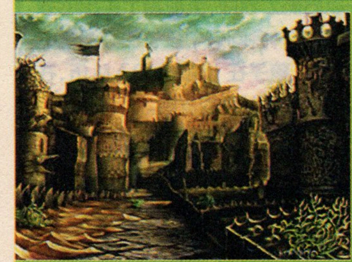






10级以上道具一览

道具	Lv	HP	攻击力	素早	回复	间接攻击	攻击辅助	防御辅助	可装备职业
神铁的缚锁	10	−8	−	10	−	−	−	−	全职业
守护之塔	10	−	10	−5	−	−	12	−	男女弓箭手
不败之岩	10	−	−	−10	−	−	−	10	骑士、冒险家
神智的石板	10	−	−5	−	10	−	−	−	僧侣、神官
七叉之尻尾	10	−	−	8	−	−	−	−	全职业
骑兵队的勋章	10	−	8	−	−	−	−	−	全职业
モルサガルサ书	10	−	−	−	−	8	−	−	魔法师、魔女
ダルガール教本	10	−	−	−	−	−	−	8	骑士、冒险家
カルデロン教典	10	−	−	−	8	−	−	−	僧侣、神官
蛇之牙	10	−	石化	−	−	−	−	−	战士、骑士、剑斗士
蛇的祈祷书	10	−	石化	−	−	−	−	−	僧侣、神官
アルファス之剑	11	12	5	−	−	−	−	−	全职业
クルクリム之书	11	−	−	12	−	−	−	−	全职业
パリアモン之杖	11	−	12	−	−	−	−	−	全职业
ミディア之带	11	−	−	−	−	−	12	−	男女弓箭手
キュリク之兜	11	−	−	−	−	−	−	12	骑士、冒险者
シミュエラ写本	11	10	−	−	12	−	−	−	僧侣、神官
シロン之指轮	11	10	8	8	8	8	8	8	全职业
大魔女的帽子	15	30	20	−	−	−	−	−	全职业
女神之泪	15	−	50	−	−	−	−	−	主角



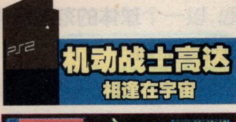






秘技世界

真正的秋天终于来到了，一场接一场的秋雨下的人心烦。好在本月中推出了几款使人振奋的游戏总算可以勉强对付过去！《机战 D》、《YS Ⅰ&Ⅱ》、《怪兽牧场 4》、《高达》等都是重量级的作品，尤其是《怪兽牧场 4》与以往一样，放入不同的 CD 片就可以获得不同品种的怪物。似乎连 VCD 影片都可以引导出强力的同伴……





必须码
EC865D74 14443CCC

联邦全 MS 入手
1CD5CE38 61DFB00C

吉翁全 MS 入手
1CD5CE40 61DFB00C
1CD5CE44 61DFB00C

对战全员可使用
1CD5CE58 61DFB00C
1CD5CE5C 61DFB00C

全部动画入手
1CD5CE60 E1DFB00C
1CD5CE68 1456E40C
1CD5CE70 61DFB00C
1CD5CE74 1456E7A8



怪兽牧场 4



必须码
ECBCE200 1456E79B

怪物图鉴全开
1C9AE328 204EE783
1C9AE32C 274EC53D
1C9AE330 374DE03D
1C9AE334 384CE7A6
1C9AE338 B34CE7A5
1C9AE33C 074DB00B
1C9AE340 374EE799
1C9AE344 15F6E79D
1CB9511C 0C538FA5

必须码
9cc06044 3859e404

宠物能力值提升
9cc061f4 1459fXX8
9cc061f8 1456e7a5
XX= 倍数
2 倍 =f6
4 倍 =f2
8 倍 =f4
16 倍 =ea
32 倍 =e6
64 倍 =e4

YS Ⅰ & Ⅱ



必须码
EC8782E0 14442B20

Ys Ⅰ

Gold 变为最大
1C8B8098 28B3E7A5

获得提升一级的经验值
1C8C83E4 B294E7B1

获得经验值最大
1C8C83B4 38D4E7A5

HP 超速恢复
1C83E688 0456E782

但是一击的最大伤害超过 HP 的上限还是会被击倒。

HP 最大维持（无敌）
1C83E47C 9255E645
1C83E4A4 B255E629

但是一击的最大伤害超过 HP 的上限还是会被击倒。

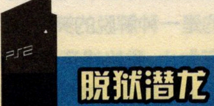
Ys Ⅱ

Gold 变为最大
1CB87738 2813E7A5
1CB36740 38B4E7A5

获得经验值最大
1CB364F0 38F3E7A5

HP 与 MP 最大维持 & 魔法连射可能
1CB74AC0 166487BA
1CB74ACC 9274E361
1CB74AD8 9274E35D
1CB74AE4 9274E365

但是一击的最大伤害超过 HP 的上限还是会被击倒。



脱狱潜龙



10000BULLET MOOE
在 NEW GAME 画面，按紧 L1、L2、R1、R2，然后顺序输入↑、←、↓、→、○。

无限 RRMOR
在 NEW GAME 画面，按紧 L1、L2、R1、R2，然后顺序输入↑、↑、↑、□、↓。

无限 HUMAN SHIELOS
在 NEW GAME 画面，按紧 L1、L2、R1、R2，然后顺序输入□、△、○、△、□。

不被敌人看见
在 NEW GAME 画面，按紧 L1、L2、R1、R2，然后顺序输入△、△、↑、↑、△。

选关
在 NEW GAME 画面，按紧 L1、L2、R1、R2，然后顺序输入↓、□、←、←、○。

加强格斗能力
在 NEW GAME 画面，按紧 L1、L2、R1、R2，然后顺序输入↓、○、←、←、←。

一枪即死
在 NEW GAME 画面，按紧 L1、L2、R1、R2，然后顺序输入△、○、○、○、←。

无限 ADRENALINE
在 NEW GAME 画面，按紧 L1、L2、R1、R2，然后顺序输入←、→、←、○、□。

无限 DUAL GUNCONS
在 NEW GAME 画面，按紧 L1、L2、R1、R2，然后顺序输入△、○、↑、↑、↑。

无限 HEALTH
在 NEW GAME 画面，按紧 L1、L2、R1、R2，然后顺序输入□、△、←、↑、→。

无限 SHOTGUN AMMO
在 NEW GAME 画面，按紧 L1、L2、R1、R2，然后顺序输入→、○、○、○、□。

解除所有武器
在 NEW GAME 画面，按紧 L1、L2、R1、R2，然后顺序输入□、□、○、○、←。

敌人全体解除武装
在 NEW GAME 画面，按紧 L1、L2、R1、R2，然后顺序输入→、□、←、○、△。

所有子弹全部命中头部
在 NEW GAME 画面，按紧 L1、L2、R1、R2，然后顺序输入□、□、□、↓、→。

超级机器人大战 D



隐藏角色的加入

哈曼+卡碧尼：

1:在（战场之父战场子）完成后选择天使之轮路线（エソジエル.ハイロウ）

2:阿姆罗、夏亚、卡谬、捷度四人合计的击坠数超过 400，成功的话（狂风のエソジエル.ハイロウ）后半部分开始夏亚、卡谬、捷度会有特殊对话，感觉到天使之轮内有熟悉的人。

3:（狂风のエソジエル.ハイロウ）后半部分要派齐以上 3 人 Z 和 ZZ 的高达主角，成功的话会在天使之轮内发现以为已经死去的哈曼，捷度会去主动救助。

4:暗黑の皇帝开始前便可以改造和使用了。

六神合体 GODMARS 玛古 &OVA 版 GODMARS:

1·在银河之虎，对决！マーズとマーク，狂暴的真实三话中都要让明神说得玛古，而且最后一次说得后要让明神将其轰杀（否则他会死亡），这样他就会驾驶另一台盖亚加入，而盖亚同样可以合体为 GODMARS

2·选择他则拿不到哈曼，V2AB 装，克罗诺克尔和卡迪珍娜。

卡迪珍娜 & 克罗诺克尔:

1·选择攻打天使之轮。

2·在“幻觉与舞蹈”中优先击破达基罗使这两人撤退。

3·狂乱的天使之轮一话中用 USSO 小弟说得二人，再把他们打倒（谁打倒则不特定，用 USSO 试试），过关后加入。

文、编:热血佣兵

至今为止,国内的很多动漫饭丝都存在着一个误区,误把高达当作一部单纯的热血超能力少年开着超强机体打败邪恶敌人的纯热血故事。但令人无法理解的是他们都只是在没有看过或只看过G高达为前提下就下了这样的评论。作为一个正统高达饭丝的我对着这样的评论当然不能袖手旁观。为了纠正部分人的错误,就让我们以这次的《相逢在宇宙》为中心来谈谈真正的高达世界。

阿姆罗只是个平凡得不能在平凡的民间少年,他并不想成为什么王牌驾驶员,他对战争也没有多少了解。之所以后来被迫要不停的去战斗,一是因为军队上层的强迫,二是为了要保护大家。所谓的新人类也并不是什么超能力,而只不过是在承载他人痛苦的基础上去了解他人。在遇到拉拉以前,阿姆罗虽然有着新人类的资质却没有真正觉醒,因为这时的他还没有去了解别人。而在他遇到了拉拉以后他开始了解到了与他同处一个时代同样被卷入战争的人的痛苦。而当他亲手误杀了拉拉之后,他才真正体会到了战争所带给人的悲剧命运……也只是在这之后阿姆罗才真正明白了自身战斗的意义,才明确了自己所要做的事情——尽最大可能的保护身边的人们。

正统的高达三部曲(0079,Z,ZZ)中,细心的筒子可以发现,根据其中角色的年龄性格等方面大致可分为三类人,即“大人(高达中的常用词,代表为联邦的官员)”、“青年(代表人物为吉恩的战士们)”与“孩子(代表人物为阿姆罗,卡缪,捷多及其伙伴们)”。大人们腐败,招来了战争而自己又使用冠冕堂皇的词汇来回避,于是把义务推给了孩子;青年们为了国家的自由与希望及自己的理想与信念参加战斗,而孩子们则只是被大人们无情的推进战争的圈子。在三部曲中通过三个主人公的际遇我们都不难看出,他们都对大人的做法保持着很大的不满,但讽刺的是他们却也在不知不觉的成为大人……





相逢在宇宙

相信看过Z的人都会记得,当芙劳拜访阿姆罗,请他参加反地球联邦组织的时候阿姆罗那与大人无异的冷漠的回答。此时的他正与他当年所讨厌的大人一样,在逃避,在推卸责任。

相比之下卡缪就幸运得多,他所承载的他人的痛苦是阿姆罗的十倍以上!正因为这样在最后的决战之后卡缪虽然打败了西洛克,但却被这巨大的精神压力击跨而免于成为大人。

所以还是最为喜欢ZZ中格雷米这个角色。其实他本身与捷多是同一类人,同样有着善良天真的本性,只不过两人成长的际遇完全不同,而在命运到来的时候他选择了主动迎击,他成为了青年而不是大人,自己选择一条不归路。所以当最后被自己所爱女子杀死的一瞬间,他的脸上带着的是一种解脱的笑……

到现在为止,我始终还是弄不太明白,高达中真正的敌人是什么。腐败的联邦政府?或者企图颠覆政府带来战争的象吉恩一类的反政府武装?又或者就是人类本身?

那么话题回到这次的《相逢在宇宙》,其中最让人激动的当然是王牌飞行员模式,总算是明确的讲述了乔尼·雷丁,松永真等人的生平传略(可惜没有一击必杀布雷尼夫的……),让包括我在内的吉恩军拥护者可以好好体验一次真正英雄的感觉~当用松永真的白色扎古打得高达夹着尾巴逃跑时那叫一个爽啊!



这次相比上代在难度上有了很大的提高,如果有人说他打通所有模式的S评价从来没接过关那基本上是在吹牛。因为象有些关不接续一次的想折腾过去实属不易。

另外本作最大的特点就是由于战场转移到了宇宙,敌人便不仅仅是从四面八方攻来,而是把你包在一个球心,以一个球体的范围攻击你,想不受弹的难度是可想而知。

除此之外特别制作的一部分动画也是相当感人的部分,记得在第一遍玩穿故事模式时,看着那些孩子在期待着阿姆罗归来时的场景,差点就没忍住……

这,就是高达……

最后,无责任推介一段歌词~希望大家能从其中体会到高达的真意。

星の数だけ　生命(いのち)を　(たくわ)えれば
银河の群よ　光を　えて见せろ
この掌(て)が掴む　生命(いのち)の重さになる
まだ见えないよ　宇宙(そら)の道标は
この手に触れ　光　一千万年



笑骑龙

从那一年说起……



不知为什么，从第一次看见《骑龙者》这个游戏的时候，就对它产生了一种莫名的好感。然后就急切的关注它的发售日，随着我盼啊盼，游戏拖啊拖，在漫长的拉锯战中早已遗忘了心目中憧憬的那位龙骑士的英姿，失去了兴奋过后的冲动，留下的只有想得到的一丝执念，深深的埋在了心里……终于有一天，望着手里苦苦等候而得到的那张思慕已久的《骑龙者》，却给我一种水中月镜中花的感觉，好像近在咫尺，却又远在天涯。我曾经多少次以为我会迫不及待把它放进机器里以解相思之苦，可是出乎我自己意料的却是我只是仔细的端详了一阵盘的封面，然后满足的随手把它扔进了盘堆里。那时的感觉就像个痴情的小伙子经过长年累月的追求终于娶到了心仪已久的姑娘，当别人问他为什么爱这个姑娘的时候，小伙子却无言以对的情况一样。是呀，为什么那么的想得到它呢？后来愚者玩了这个游戏，应该说玩过了这个游戏，觉得不错，也仅仅是不错，想要说点什么，觉得应该说点什么了，可是一时我却不知该从何说起……

我一直记得这个游戏好像是 ENIX 从某个小厂商手里抢过来的，这是 ENIX 一贯的做法，我都已经习惯了，甚至可以说理解了，毕竟不一定每个“勇者”都是救世主。其实只要游戏好玩，我又不是警察，管他谁做的呢。可当我看到 SQUARE 的标志也赫然在列的时候，那颗兴奋的心剧烈的颤抖了一下，从心底里油然升起的正是堕落这个词。我很清楚那不止是一种愤怒，还是一种悲哀，这还要从 PROJECT DRAGONSPHERE 脱离 NAMCO “关照”下的那一年说起……说起制作《骑龙者》的 PROJECT DRAGONSPHERE 小组也许知道的人很少，但提起 NAMCO 的镇社二宝《皇牌空战》系列和《山脊赛车》系列没有人会不知道。这里都有 PROJECT DRAGONSPHERE 小组留下的足迹，据推测也有可能是 NAMCO 压榨了 PROJECT DRAGONSPHERE 的心血。这也难怪在竞争如刺激烈的环境下，像 PROJECT DRAGONSPHERE 这样初出茅庐的小组只能仰仗大厂商发售自己的作品才能存活，就像小草永远不可能和大树争夺养分，还要依靠树荫的庇护是一个道理。不过即使是小草也依然会成长，随着业界对 PROJECT DRAGONSPHERE 的认同，PROJECT DRAGONSPHERE 逐渐小有了一些名气。那时正是 SQUARE 如日中天的时期，SQUARE 迅速同 PROJECT DRAGONSPHERE 就“转会”事宜进行了“密谈”。史氏满以为吸纳 PROJECT DRAGONSPHERE 加入 FF 系列的开发是给足了 PROJECT DRAGONSPHERE 面子，却万万没想到 PROJECT DRAGONSPHERE 居然敢当面锣对面鼓的和 SQUARE 谈起“转会费”的问题，密谈的结果当然是以不欢而散告终。时过境迁，如今的 PROJECT DRAGONSPHERE 仍然是那个谁给钱就给谁卖命的佣兵，而 SQUARE 也成为了没落的贵族，当他们再次聚首的时候居然是同在 ENIX 殿下称臣，PROJECT DRAGONSPHERE 终于可以名正言顺的和 SQUARE 平起平坐了，不知如今的史氏又是什么样的心态呢？螳螂捕蝉，黄雀在后，笑到最后的只是 ENIX 吧，因为“勇者”真的已经骑在“巴哈姆特”的脖子上了……

游戏真的很好玩，这是不试也应该知道的事情。大牌的厂商加卖座的模式等着收钱只是必然的程序而已，北京的 D 盘都脱销了好几天这是有目共睹的事实。当人们谈论游戏如何如何之强的时候会先拽出 SQUARE 和 ENIX 的金字招牌，然后就是单骑闯关的豪爽啦，丰富的武器收集系统啦，驾龙而战的满足啦等等。令人啼笑皆非的是从半道听的人会脱口问到：“三国无双”（或“飞龙”）出新的了？仔细想想，这个游戏拥有那么多的光环可有哪一道是为自己而闪光呢？虽然我不介意有好的东西可以借鉴，但我依然玩的那么的矛盾，我多想也去告诉别人这个游戏有多么的好玩，但我实在怕别人问起我这个游戏叫什么名字。追溯起来，我们还是从《三国无双 2》的崛起和《飞龙》的衰败那年说起吧……光荣曾是个老老实实的本分人，只是做份内的手艺勉强养活自己。世嘉是个财主，手里生意很多，赚钱的门道也很多。有一年光荣开了窍做了个《三国无双 2》卖了很多钱，但很多人却不承认这是光荣的东西。世嘉自满于自己的成绩，把好东西随意交给了老美，结果赔了好多钱，但很多人却说世嘉的水平是一天不如一天。其实这两样东西都是好东西，虽然它们都名不正言不顺。只有 ENIX 看到了这一点，我真的佩服他的眼光，那么的准，那么的毒……《骑龙者》让我觉得非常的物超所值，因为我花了一份钱玩到两个优秀的作品，我满足的觉得自己赚了大便宜！我先来玩《三国无双》模式吧，武器收集这个我轻车熟路，找呗……砍砍砍三角这我也熟，“我没血了，无双乱舞！哎？”被人砍死了，没有无双技，这我以后还要习惯一下。后来发现并不是没有保命的招数，按圈键可以召唤其他契约者，这我猜得到是 SQUARE 的主意吧，召唤人毕竟比招什么乱七八糟的东西要好沟通多了。虽然不如无双技的效果那么立竿见影，但换汤不换药的本质还在，换句话说，精神留下了……《飞龙》模式就更没什么好说的了，连键位都几乎一样，幸亏 PS2 手柄没有黑白键……

这个游戏要说也有给我留下深刻印象的东西，就是主角的那股六亲不认的狠劲。这其实也是吸引玩家塑造形象的一种手段，这还得从有那么多人莫名其妙的开始喜欢八神和夏亚这样的人物那年说起……100 个游戏 99 个主角都是为了伸张正义而拯救了地球，还有一个是本打算英雄救美或夺人所爱而顺便以消灭邪恶的名号拯救了世界。这样就逼得玩家不得不对一打打伪善的勇者产生了反感，或者说是对处在弱者地位的 BOSS 们产生了同情，因而八神和夏亚这样的角色有点实力有点叛逆就成了玩家们的宠爱。《骑龙者》的主角完全的拥有上述的“优点”，能不能随着游戏的热卖也会成为玩家的新宠呢？这我不知道，反正他已经征服了我，尤其是一脚踢开求助的村民，真是太酷了……

ENIX，又是他，我已经心服口服了。《勇者》在谈笑间多少次默默无闻的斩《幻想》于马下我一直还都忿忿不平，现在看到了 ENIX 这么多杀人于无形的手段，我由衷的对他产生了一份敬意，这敬意源自愤怒，源自嫉妒，源自我发自内心的无奈，其实我早该想到的，从很早的那一年起，勇者就已经注定要骑在龙背上的……

王者之书 THE BIBLE OF KINGS

集合108个角色的人气PRG续篇!



幻想水浒伝IV



▲这便是本次公布的游戏城堡画面，的确壮观吧!!

《幻想水浒传》系列

自95年登场以来各方面都获得很高评价的《幻想水浒传》系列。玩家集结108"星宿"的伙伴们，探索复杂的人类心理和战争的过程等等，展开各个固定好的情节。剧本构成的完成度也很高，角色的养成要素也非常的充实。可以说，很多集中要素的充分准备是本系列最大的魅力。猿田先生说，"108人都作为角色出场这样的事情通常来说是不可能的繁重任务，但是却赋予了每个角色活生生的个性"。



值得夸耀的根深蒂固的人气!

幻想水浒传

●PS●1995年12月15日发售



集合108个伙伴所展开的壮大史诗从系列初代开始就有了。一代是通过"纹章"发动攻击，通过"解放军"和"帝国军"的对立阐述故事的情节等等，把原作《水浒传》的味道很好的融进了RPG的系统中。

幻想水浒传2

●PS●1998年12月18日发售



再次集结108个伙伴的系列第二作。通过为了让108位角色全部活跃起来而出现的"战斗系统"，模拟色彩被强化，使投入感更强。因而由于冒险而相遇的很多伙伴的个性也更加鲜明起来。

幻想水浒传3

●PS2●2002年7月11日发售



变成了PS2画面完全3D化。切换3位主人公的视点的同时，享受冒险的快乐，战斗中也导入了"连携系统"等等，大大提升了团队力量。故此拥有50万以上的销售量。



《幻想水浒传4》的统括设计师

松川智侦



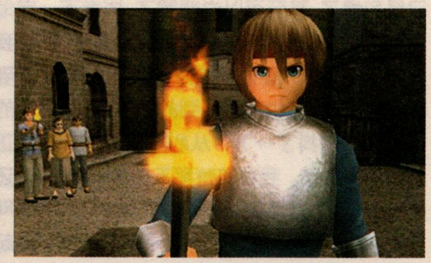
本作的设计师，也负责人物设定

河野纯子



本作的导演。

猿田雅之





王者之书

「幻想水浒传 4」工作人员直击取材

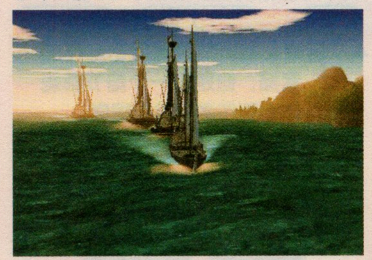


主人公是这个少年！

这次，主人公的星宿是“天魁星”。年龄不详，原来是孤儿，似乎被地方领主所雇用。途中得到了“罚之纹章”。

制作人物很辛苦吧？

这次公开了作为主人公的少年。负责设计的河野先生说成“设定是处于十几岁的后半段”的这个主人公，就



像各位看见的一样，是个相当标致的美少年。河野先生说道，“与《3》相比，角色比例为等身大，身材线条比较明朗。因为想要整整齐齐的画出肌肉什么的，所以就尝试这样的设定”。头巾和皮手套是“能反衬出角色的个性，因此这是放入明显东西的原因”，这点从游戏制作的模型到画面上的反映都有所表现。

《4》中使用了船在海上行驶，那是怎么样的呢？

小向■听说这个《幻想水浒传》是个 FANS 特别多的 RPG 游戏，它有什么样的魅力呢？因为说到《水浒传》什么的，就是以中国为舞台的游戏吧？

松川■应该说不只是以中国为舞台。确实是所谓的《水浒传》，由于 108 条好汉的各种各样的故事，他们集结于叫做水泊梁山的地方，从盗贼团不久变成了正规军……这样的中国故事。游戏便是以此为动机制作的。虽然出现了所谓个性的 108 人和根据地这样的设定，但是重要的是人和人、人和国家所发生的事情这一点。坚决要打倒魔王啊，最后向宇宙飞去啊，这样的不是 RPG。所以，出现的敌人也不是本来就是恶人，有理由成为恶人那样的浪人区也存在。这难道不是这些地方得到支持的理由吗？

小向■听说是角色的人气也特别高的游戏啊？

松川■是那样的。虽然角色有 108 人之多，但是可以意识到每个人都出现了很强的个性。对角色来说，FANS 很多是绝对没错的，所以在《4》中也认为这是很重要的事情。

河野■意识到了敌方和我方都有各自的立场这一点，很用心的在人物的图解中也渗透出那样的性格。

小向■主人公非常帅啊，衣服也特别好。

河野■非常感谢。这个主人公是拥有“罚之纹章”的，因此稍微有一些黑暗面，所以想让他穿上至今没有的黑色系的服装。不过因为对这个孩子用了黑色，其他的角色就不能使用黑色，相当的辛苦啊（笑）。

小向■原来如此。这次由《3》进



化到《4》，有什么地方是看点呢？

猿田■故事，时代设定，其他的登场角色等等，现在还是暂时不能够公布的阶段。

松川■时尚的交通工具还是秘密。首先，这次是乘船旅行。

小向■为什么是那样呢？

松川■实际上没有那么深的意思，大约是“那么说的话，船就不太会出现了呀”这样的理由。对这次从初代进化到现在的风格，是尝试面对了至今从未有过的挑战。

小向■会在下次的东京游戏展上展出吧？

猿田■因为这次是录像展出，所以选取了好的片段给大家看。如果踏踏实实看的话，我想也会有“这样的角色在那样的地方呀！”的惊讶吧。特别是对于一直是这个系列的 FANS 的各位来说。

河野■确实，现在正在制作中……

小向■今年内发售吧？咦？是 2004 年内，那么说，是明年？

松川■是啊。到发售还有一年啊。虽然发布的稍微早些，但是“要按期的制作”。到明年还没发售就忘了吧。

小向■明白了。那么，期待着这部作品。

罚之纹章

宿于主人公的罚之纹章，持续拥有被宿人类的『记忆断片』。

五行纹章

炎之纹章　擅长攻击魔法
水之纹章　擅长回复系魔法
雷之纹章　以个体攻击为中心的大威力魔法
风之纹章　对空中的敌人效果很强的魔法
土之纹章　擅长间接的魔法

这次的舞台是大海



《4》的舞台是被大海包围的岛屿，以群岛诸国为中心。《2》虽然也有船的移动，不过受到 2D 的制约。但是，这次看到画面的图片就能明白，能够完全在海上自由的移动，非常令人期待。

即使不了解前作，也绝对能很快上手的。但也是该作与以前系列微妙的出入还能使玩家接受其世界观的理由之一。系列 FANS 的话，对什么样的人物出现是很关心的。

用船移动主要是？虽然《4》是用帆船在海上移动，但还是希望大家注意漂亮的画面。另外，作为映像 CG 的城堡一样的建筑物也被公开了，但却和《3》的根据地很相似，到底有什么关联性？

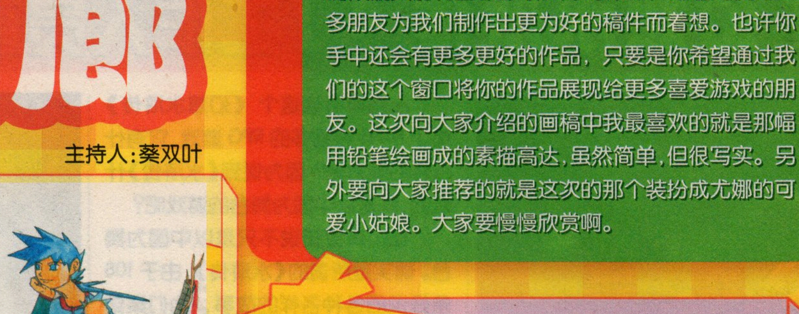
这次是什么样的剧情呢？

这次公开画面照片中，最令人留意的是这个叫“司诺”的少年。与主人公是好朋友，共同生活在前面提到的岛屿上。随着剧情展开，所谓的青梅竹马走上了不同的道路，可以使人想到《2》的主人公和乔伊的关系。自己身边的人一定是关键人物只是这个系列的约定，这个司诺少年一定会变成关键人物吧。

漫游画廊

主持人：葵双叶

本期优秀的画稿依然是非常多，但是由于版面的限制只能刊登部分最优秀的作品，这也是促进更多朋友为我们制作出更为好的稿件而着想。也许你手中还会有更多更好的作品，只要是你希望通过我们的这个窗口将你的作品展现给更多喜爱游戏的朋友。这次向大家介绍的画稿中我最喜欢的就是那幅用铅笔绘画成的素描高达，虽然简单，但很写实。另外要向大家推荐的就是这次的那个装扮成尤娜的可爱小姑娘。大家要慢慢欣赏啊。





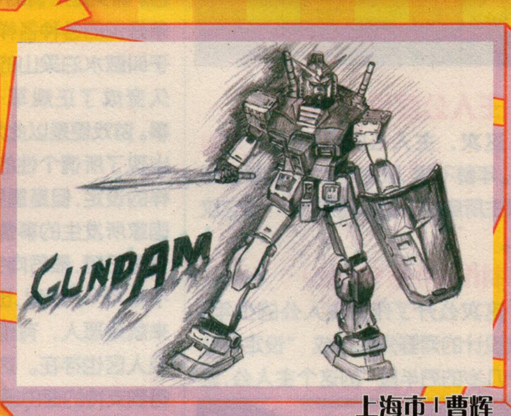
上海市｜顾一琛

◀矗立在红色血海的 EVA 初号机，自身也受到了极大的损伤，但是仍然给我们一种勇往直前战胜所有敌人的感觉。



广西柳州｜李志鹏

▲他应该在想我可爱的女主角到底什么时候才能来呢？约会的时间已经过了很长时间了。



上海市｜曹辉

▲从画面上看虽然只是用铅笔作的素描，但是每一个细节都能体会到作者的用心程度。



福建省｜杨谋兴

◀本期恰好有侍魂最新作品的游戏介绍，而两张主人公的画稿就已经传到了我们的手中。

贵州｜沙伟晨

◀可以看出这幅作品绝对出自专业学习人士之手。重要的是整个画面背景绘制精细，人物画的也很细腻。

广西柳州｜李志鹏

▲SEGA 公司著名的形象索尼克是很多爱好者熟悉的形象。以这个形象为绘画版本非常多，这幅画稿在人物比例和配色上制作的相当好，而且可以看出那优美音乐后的得意表情也很逼真。

东京都｜OSONO

◀无限之沙加中的可爱主人公。从画功上看绝对是极度热爱绘画艺术的，相信他会成为一名出色的漫画家。



辽宁｜刘言

▶经典的动作游戏 ZOE 已经深受广大玩家喜爱，这次一位可爱的小姐投来的这篇稿件可以看出，她的绘画水平的确值得称赞。希望下次再继续努力。



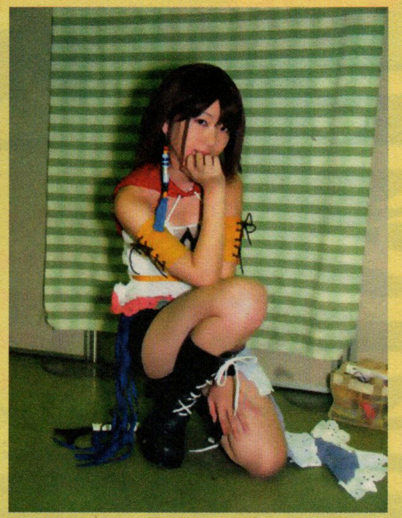
浙江｜刘潇

▶出自美丽少女之手的这幅画稿的确是十分优秀的，但是女孩描绘女孩应该会比男士容易吧。

COSPLAY



这位可爱的小女孩所装扮的就是我们最为熟悉的FF-X2的第一女主角尤娜。

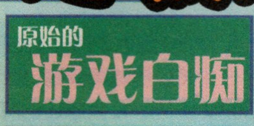




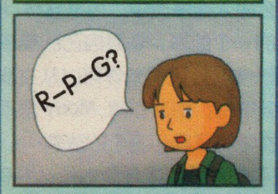
不论是普通服装还是歌姬都显得非常清纯。



恶搞地带











原始的 游戏白痴

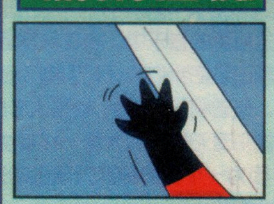


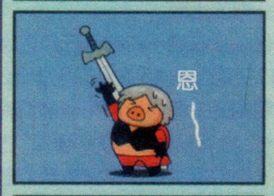


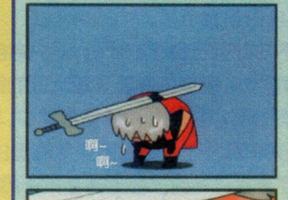


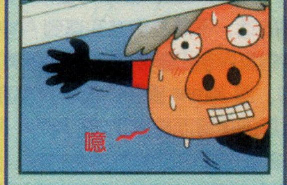


原始的 游戏白痴











征稿启事

为了画廊的繁荣，为了让各位动漫游戏迷们能有表现自己的机会。特此向各位读者征稿，征稿要求如下：以游戏动漫内容为主，形式不限，可以是单幅画，可以是四格或短篇漫画，也可以是大家的COSPLAY照片。根据质量择优刊登。来稿概不退稿。

投稿请寄：**北京市清河邮局062信箱 游戏部收**

邮编：**100085**

电子信箱：**tvandpcgame@yahoo.com.cn**

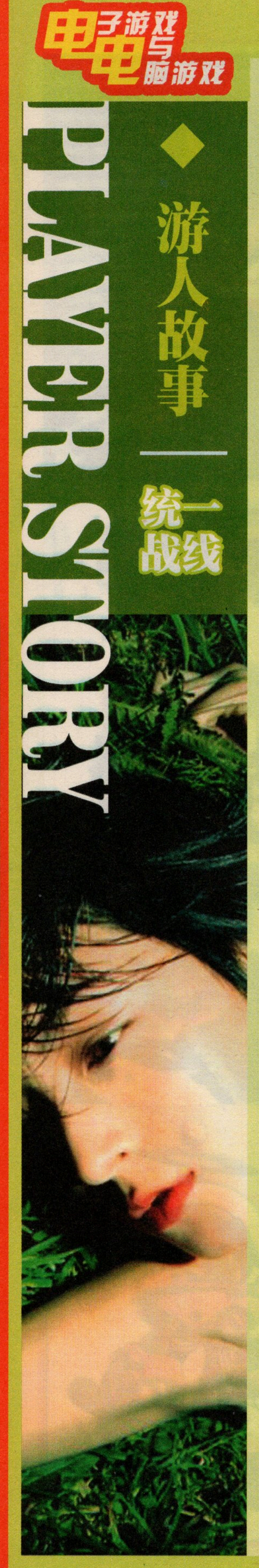
热血募集中！



文:繁缛文痞 编:九十九

乡愁碎梦

——《寂静岭 2》中的悬念世界



关键词:
寂静岭 2
寂静岭 2 中的人物关系
寂静岭 2 到底告诉了我们什么
寂静岭 2 剧情

梦,我们向来习惯用如真似幻来将她形容,抑或是将其描绘成为现实事物在潜意识中的延伸。我们所期望的和我们所能都做到的,都在梦这个奇异又似乎是非我们主观意识所能控制的世界中展现出来。真实还是虚幻,是个要考虑的问题。这,就是《寂静岭 2》带给我们的启迪。

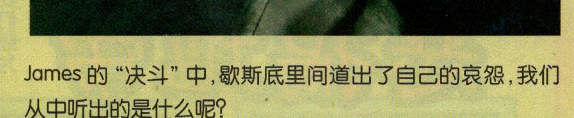
散淡无缠如泣似诉的音乐中,若锦瑟琵琶浅浅奏出的旋律未成曲调,就已经把我们的记忆引向了那久违的沉默小镇——寂静岭。似曾相识的小镇,物是人非的幽幽感觉,从游戏的开头便像那漫无边际的大雾一样萦绕着一切。我们的主角 James 因为一个不能称其为理由的理由,而只身来到了这片迷离扑朔的土地。

为什么?为什么会收到一封自己已经去世了三年的妻子,约在"老地方"见面的信札?为什么?为什么唯一打破这片小镇安宁和祥和的是主角的枪声和怪物们有若诅咒一般的痛苦喘息?为什么会有那么多行为"看似"古怪的人出现在这里呢?……一切的理由似乎都只有我们层层的深入这莫测的神秘世界自己去揭示了。

疑云重重,不知道自己会遇到什么,不知道自己真正是在找寻什么。迷雾当中,混浊的呼吸声和沉重的脚步早在人影相像。在通往寂静岭小路的一片教堂墓地中,James 遇到了 Angela,她似乎是因为一个和主角类似的理由的而出现在小镇上的,为了寻找连她自己都觉得音讯杳然的母亲。如果我们注意观察的话,不难发现其实遇到 Angela 的时候,她正在自己母亲的墓碑前扫墓献花。在那墓碑两侧的则是她父亲和哥哥的。而 James 妻子的墓碑赫然亦在其中,只是一切都因为层层的迷雾而模糊了。在 James 和 Angela 的对话中,Angela 表现出了自己的瑟缩与彷徨,正如圣经说的迷途的羔羊一样,而这也将暗示了在故事末尾她的归宿。

随着故事的推移,James 又遇到了 Laura 和 Eddies。前者是一个可爱又顽皮过分的小女孩。她是 James 妻子 Marry 临终前的病友。她同样是接到了 Marry 的信才来到这个小镇上的。Laura 开始的时候并不太喜欢 James,其中原因似乎是直接原自 Marry 的,她讨厌 James 的计定独行,更是对她的"过分"的关心有着一种暧昧不明的厌恶。虽然是这样,但是这并不能改变 Laura 身上天真可爱的本性,孩子,这又是故事给我们的一个暗示。

至于 Eddies 的存在,则是在为我们解释一种边缘的犯罪心理和深深自卑感。因为自卑 Eddies 仇视一切注意自己的人。他自惭形秽,甚至将别人的好意和关注当作了鄙视和非善意的怜悯。他做出了最坏的选择便是抹杀周围的人,最后正好是因为这样他抹杀了自己。就在地下冷藏库中他和 James 的"决斗"中,歇斯底里间道出了自己的哀怨,我们从中听出的是什么呢?

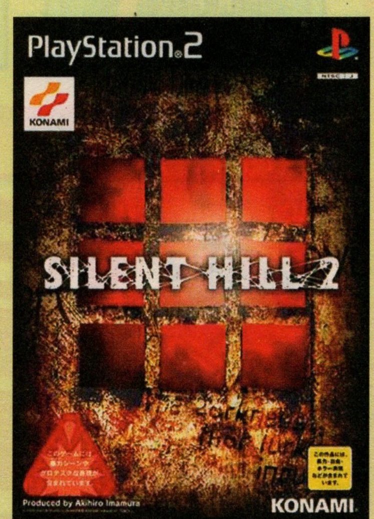


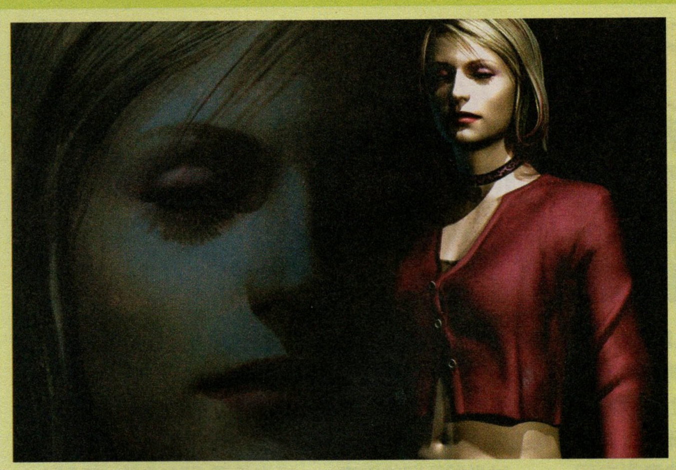
终于在故事的中盘,当 James 到达了第一个他所能记得的"老地方",他看到了一个将让他魂牵梦绕,其存在更是让 James 感到如真似幻的女子 Maria。大家还记得 Maria 那句贯穿整个故事始末配合以妩媚表情的对白,"所以,你感觉到了,我是真实存在的。"那时候 James 真的感觉到了 Maria 的存在吗?还是本身这种感觉就是一种虚幻呢?

庄生晓梦到的并不是与自己心有灵犀的蝴蝶,倒象是自己的另一种存在。当人们发觉和感知道这种存在可能不无道理的时候,人们就会陷入迷惑当中。正是这样,James 就象是这种情况下人类的一个缩影,他对自己的妻子有着深深的爱,同时也可能是一种恨。我们或许可以从主故事结束时 Marry 的信中体会到端倪,如之亦然,Marry 怎不是这样呢?也许正是因为这样才有了我们整个的故事……

James,一切都只在他的梦中。这才是为什么会有"因为一个愿望"而产生出来的 Maria,才会有了 Angela,Eddies 和 Laura。她们组合在一起才能最好的从各个侧面说明人在患得患失的迷失中矛盾的本性。

Angela 代表着迷失和瑟缩,她在一个自己永远寻找不到的目标上浪费着自己所有的心理。其实这本不是一个没有答案的问题。只是这个她已经知道的答案是她在感情上难以接受的。她不肯去面对,尝试着在无谓的追寻中,守着苦恼带来的煎熬。这也是为什么 James 先在古旧的公寓中看到了神情恍惚,呓语抑郁的 Angela,又看到了在熊熊烈火中缓缓向火场中心行进的她,此时 Angela 婉婉倾诉自己的痛苦,在真实中烈火的洗礼,依然代替不了她内心当中的悲哀和痛苦。这就是 James 痛失爱妻之后的感受。他知道自己的行动理由是绝伦的荒谬但是他还在进行着找寻,而他内心真正游弋在继续与放弃之间的感





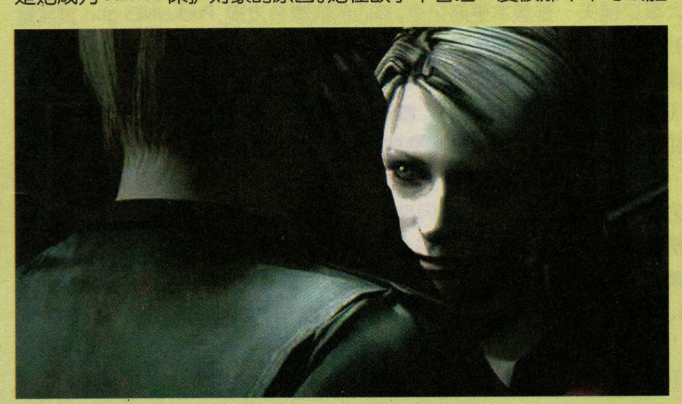
受，只有 Angela 的存在才能给出最完美的诠释。

Eddies 就象是宗罪的化身体，或许是性本善良的他，却因为某种类似于自卑心理而产生了对他人的抵触。饕餮、嫉妒、暴怒，使他化身成了故事中罪的原型。在这里我们所说的是“罪”而不是“罪恶”。“罪”特指的行为和必须背负的结果，就象是命运的枷锁套牢了 Eddies，同样是 James。James 对他的关心，虽然并不像是 Eddies 自己说的那样是充满了嘲笑与不屑，但也充满了同病相怜的味道。从来没有一个善良的人是期望自己的成为杀人犯的。即使有着冠冕堂皇的理由……James 那并不真切又实伪难分的记忆中，他使用自己的双手结束了 Marry 最后的痛苦，这一点也带来 James 深深的自责，杀人犯，凶手。他是这样谴责自己，他是这样在 Eddies 身上看到自己的影子的，他也是这样向 Laura 毫无保留的叙述的。

Laura 的欢笑，Laura 的哭泣。不知道听到 Laura 得知 Marry 最后伤逝原因“真相”痛哭流涕声嘶力竭指责，对 James 到底有着怎样的触动，这是不言而喻的。而 Laura 在故事中的存在绝对不仅如此。她就是这个灰暗故事中的唯一亮光。孩子天真无邪，又有着丰富而脆弱的感情，她们是丝毫不会对自己的感受有任何隐瞒的。就象是这个令人感到既可恨又可爱的小女孩，她对任何人的指责和揭发都是无可辩驳且一语中的。同时她的安然无恙，让我们看到了迷惑中淡淡的希望……

James 怀疑过，反复过，当回忆起了那悲惨的一幕和 Laura 的斥责，他似乎是接受了现实，沉浸在了悲痛的自责当中。然而是什么将她推向了故事的最后的秘密呢？那或许就是为他而生的 Maria。

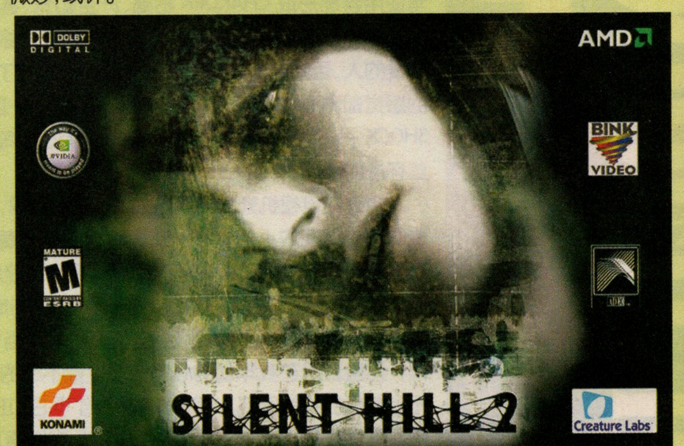
Maria 无论是相貌和声音都和 James 的前妻有着惊人的相似。用 James 自己的话说，只有发色和衣着不同而已，甚至在记忆上和行为上，伴随着整个故事的进行，我们也不禁会联想到她不是她，她就是她。无论是 Maria 自己的存在，还是 James 臆断追加在她身上 Marry 的影子，都是她成为 James 保护对象的原因。她在故事中曾经一度被那个不可战胜的怪物“杀害了”，她的复活也来得象是她的出现一样突然，又合情合理。因为这一切都是 James 所期望的，他期望着 Marry 的复活，期望 Marry 重新走到自己的身旁。



当最后 James 终于肯于直面种种的时候，他终于明白了。那不可战胜的怪物，也欣然的自我毁灭了。James 终于走到了她的面前，这真的是 James 最初的愿望吗？还是一切全在他的梦中?!

伴随着整个故事，我们仿佛经历和他相同的心路之旅。什么是恐怖？这种对恐惧感觉恐怕只有问我们自己了。在故事中那被分割开来仔细剖析的人物，个性鲜明而独立，一层层的为我们揭示了人思想。人类的愿望，真的是那么自私的吗？是去相信别人的存在是为了自己，还是去相信自己是为别人而存在的呢？James 的追寻之旅和 Maria 的奇异存在和遭遇是否会给我们什么暗示呢？

我不知道，抑或是因为某种原因我不想说。是不是同样的，我自己也不愿去面对呢？或许活在自己的梦想中从而逃避现实也不是一件容易的事情吧！我在笑，并不轻松，因为太疲惫了……看来以后还是少玩点游戏微妙，或许。

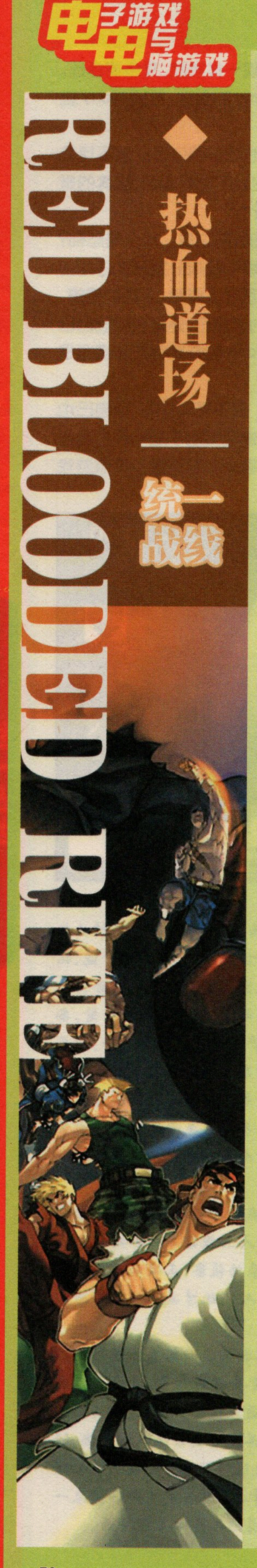


题外话：

寂静岭 2 的故事，带给我们的是一种思考而得的启迪。这个成功的故事似乎在告诉我们应该如何去策划好一部悬念恐怖小说。气氛的营造、张弛错落的谜团和最后那或是寄予人暗示回味无穷，或是抽丝剥茧给出一个完整可信答案的结局。这一切就要素的罗列而言，似乎是纲目清楚，条件明确的。然而真的要完成一部能够和观赏者产生共鸣的恐怖悬念，就要去为观赏者创造真正的“恐怖”。现在为我们所熟悉的就是好莱坞用高科技和黄金堆砌出的视觉震撼力和日本大师们的奇异智慧勾勒出的晦涩心理恐怖，所要表现的东西虽然各不相同，表现的手段更是千变万化。大多不外乎是借用某一种幻想出来的不可抗力，对人类矛盾最为尖锐的环节和对未知事物的怀疑……

真正的恐怖与悬念也是因人而异的。越多我们不能解释的问题，给我们带来的是越多的怀疑。而同时被激发出来的人类探究本性和对一切谜题的探究过程，就演化出了迭起的悬念。对现象的侦察，正确的或是荒谬的推论，演义或是假说，唯有真正的思考带给人们的才是对“恐怖的感觉”，这才是发人深省的主题……

对于不同人而言，引起恐惧的因素也各不相同。一份真正成功的作品，自然是在完善以上要素的同时，寄予观赏者多样的思考；去激发不同的观赏者在自我意识中对恐惧的理解。一切皆通此道吧。正像是我的朋友 DAK 兄告诉我的一样，即使人类思考体系是在不断的复杂化和理性化，他们会审视自己所看到的一切，回去思考。纵然是这样能够打动我们这些理性和智性的人群依然不难。因为“原罪”和“本善”就象是生命和未来一样永远是人类要面对的永恒主题，永远是能激荡起人类心底深省的。



文:Soliquid-Snake 编:九十九



让怀旧成为进行时!

——红白机 20 年庆,昔日经典 GBA 上再现青春

九十九:由于杂志还没有开辟专门介绍有关硬件知识的栏目,所以这篇介绍如何烧录 FC rom 的文章只好先寄宿在九十九的道场了,请各位格斗游戏 FANS 莫怪。当然,有时间、有兴趣的话也可以尝试一下文中的方法,体味一下怀旧的乐趣所在……

半梦半醒,房里没有开灯,电视机早已进入睡眠状态,哎,又一个不眠之夜啊,"非要等天亮鸟叫了才肯睡觉啊你~"一边学着妈妈的唠叨嗔怪自嘲,一边在地板上摸索掉落的手柄……迷糊中竟然想不起自己睡着前在玩什么游戏>_<b(友情提示:"奥义-无眠"是一种借助意志力和 CHAKURA 双倍燃烧生命的"忍"术,但对身心伤害极大,经常使用容易形成 CHAKURA 枯竭、产生幻觉、甚至昏迷在公车上导致上班彻底迟到的极其危险的禁术,除非是为了最心爱的人,否则切勿模仿-_-b)呃,手柄摸到了……但这次的感觉却和以往不同,不再是熟悉到像身体一部分的 DUAL SHOCK……而是一种久违的亲切,触及的瞬间心中掠过一丝怀念的悸动。

树立在电视机旁的不是原来的大黑柱 PS2,而是那个久违的红白相间的小精灵——我更喜欢叫她草莓仙帝~缓缓正起身,意识逐渐清醒,记忆的片段也开始连续起来……

二十年的辉煌,红白机影响整整一代人的成长,至尽仍然有许多怀旧的玩家通过各种方式来重温当年的经典之作,那些游戏在我年幼的心中留下过数不尽的快乐和绝对无以替代的美好回忆。2003 年的 7 月 15 日,正是"草莓仙帝"20 岁生日,一时间,各下载站点 FC 模拟器及相关 ROM 的点击率节节上升,人们争相以此重温儿时的那份清晰的快乐。

怀旧通常是模拟器玩家们的严重情节,超级"一摸油饭"(EMU FAN)们的硬盘里总是塞满了各种老机器的 ROM,(什么什么?你只玩 PS2 模拟器?飞起一脚~),以心理学的观点来看,怀旧的起源是对现实的不满,也许这种不满可以是隐性的。相对而言,值得怀旧的对象至少是有价值或者依然值得留恋的。就比如 FC 和 FC 游戏一样。最让你喜欢的主机是哪部?不少玩家对于这样一个问题的回答通常会是一台早已退出主流市场的游戏主机——而 FC 在其中所占的比例绝对不在少数。

在纪念红白机诞生 20 周年的文章、年表、大事记铺天盖地袭来之时,小蛇翻出了压了 10 多年箱底的红白机,与草莓仙帝共游梦境,以此庆祝她 20 岁生日,也就引发了"深夜不甘独自寝,伊人携手入梦境"的煽情片段(再次重申……下一代是祖国的花朵,熬夜会严重影响花朵的盛开,切勿轻易模仿,否则偶要落得摧残花骨朵的恶名了……)

白天要打工,晚上要学习,实况不能不踢,论坛不能不去,难道除了偷用禁术以外,就没有别的方法挤出时间了吗?伪大的蛇影大人曾经有曰:时间……就像牙膏皮力的牙膏,要挤……总是能挤出来的-_-b(无数暗器、臭鸡蛋飞来……)

在地铁里消耗大量时间发呆的上班族、由于种种原因必须秘密行动的被窝族、在办公室闲来无聊又不好意思明目张胆玩游戏的牛棚族,通常都钟情于 GBA,这个小家伙以其超强的性能和不可思议的扩展性,成为当今主机中最时尚的亮点。

时尚和怀旧的碰撞——红白机和 GBA 合体,在 GBA 上玩转所有 FC 经典游戏已经不是不可实现的梦想了!老任在红白机诞生 20 周年的时候推出了"红白机 GBA 限定版",打上了红白机时代成长起来老玩家们口袋里银子的主意。

而在软件方面,我们却可以通过 PockNES 这款 GBA 上的 FC 模拟器,就能将 GBA 变成一部"移动红白机",效果有多好?至少绝对不会让你失望!

前提条件是有一套 GBA 烧录系统。(说到烧录器玩 GBA,确实感慨万千,关于尊重知识产权的呼声从来没有低落过,小蛇向来是主张对于自己钟情的少数游戏购买正版以支持作者和厂商的,比如个人十分热衷的 PSX 招牌《MGS》系列、GBA 上的奇迹《我们的太阳》等游戏。个人认为对于到 JS 那里买 D 版的 GBA 卡带,和从网上下载模拟器 ROM 自己烧录,两者无本质区别。而且后者并非用于商业目的,相对还好些……是不是感觉又多了一个买烧录器的充分理由了呢?(旁人:难道他是某烧录厂商的枪手?)

HOHO,扯远了扯远了,言归正传。各品牌烧录系统差别不大,相关介绍也比较常见,就不在这里重复了,免得被人当成枪手拉出去活埋……在这里整理了一些好用的软件前端和操作方法,希望对大家下载和使用有些帮助。

首先是模拟器的下载,PockNES 的官方网站(http://www.pocketnes.org)上有最新的 V9.6 版本放出。

模拟器下载连接是:http://www.pocketnes.org/tools/PocketNES96.zip

(以上连接所有权为 www.pocketnes.org)

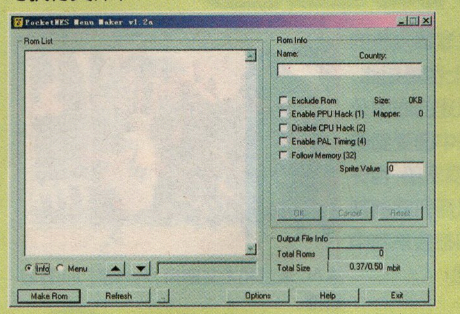
解开下载来的压缩包,里面包括 PocketNES.gba、splash9.raw 和两个文本,redme.txt 是说明文档,history.txt 是版本更新记录。有心的玩家会发现,PocketNES.gba 其实是一个可烧录的 GBA ROM 文件,这个 ROM 里就包含了能被 GBA 识别的 FC 模拟器的主程序,但烧录这个 ROM 到卡里并不能玩到 FC 游戏——FC ROM 还没有啊!

这个时候需要一个 ROM 生成器来制作 ROM,并将 FC ROM 整合到 PocketNES.gba 这个 GBA ROM 里。PocketNES Menu Maker 闪亮登场。其实这样 ROM 制作前端有许多种,比如 Thingy、Mkrom 等,但小蛇个人比较喜欢 PMM,无论是操作还是速度都比较另人满意。

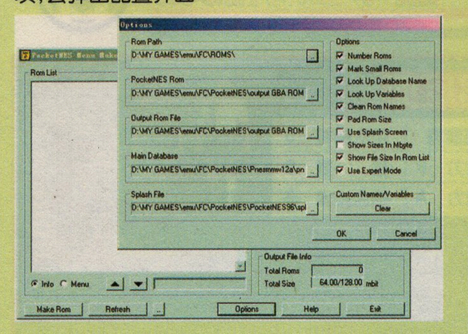
其下载连接为 http://www.pocketnes.org/tools/pnesmmw12a.zip

(以上连接所有权为 www.pocketnes.org)

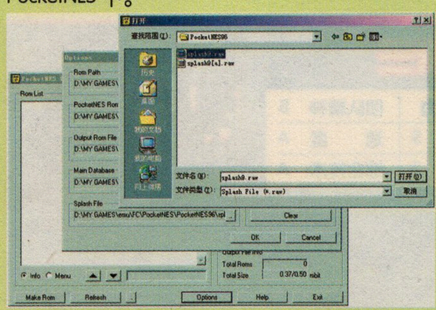
下载后建议放在和 PocketNES 所在的同级目录里，这样便于配置查找。解压后运行其中的可执行文件 pnesmmw.exe：



首先要进行简单的配置。点击 OPTION 选项，会弹出配置界面：



左边 rom path 需要指向 FC ROM 的存放目录；pocketnes.rom 位于刚才下载解压的 plcketnes 的文件夹里；output rom files 是指利用 PMM 生成的带 FC 模拟器的 GBA ROM 的存放目录；Main Database 的 pnesmmw.mdb 是保存可运行模拟游戏名的文件，用于生成 ROM 后作为可选的一种游戏名识别方式的数据文件，位于 Pnesmmw 文件夹里；最后的 Splash 的是一个模拟器运行时可选的 LOGO 画面，位于 PocketNES 下。



右边是一些生成 ROM 后不同效果的选项，其效果分别是：

Number Roms：给多个 FC ROM 同时“合卡”标注序号。

Mark Small ROMS：在列表中用 * 标出容量小于 192K 的 ROM

Look Up Database Name：生成“合卡”的时候忽略 FC ROM 本身的文件名，而只读取 ROM 默认的游戏名

Look Up Variables：只显示可模拟的游戏名，而在“合卡”列表中忽略不可模拟的游戏。

Clean ROM Names：在游戏列表 info 显示方式下，去处诸如[U]、[J]等 ROM 地域标识，使列表看起来简明些。

Pad Rom Sise：在游戏列表 info 显示方式下标识 ROM 的大小。

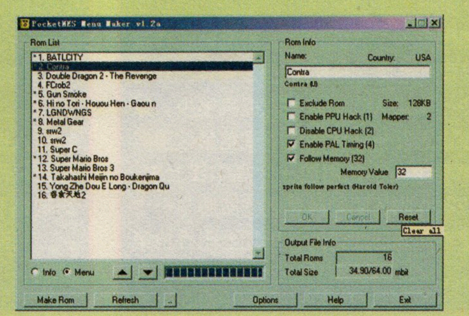
Use Splash Screen：在开始运行 ROM 时显示 PockNES 的 LOGO 画面。

Show Sizes in Mbyte：在 Output File 以 Mbyte 为单位显示 ROM 大小。

Show File Size in Rom List：在 info 显示方式下显示 ROM 大小。

Use Expert Mode：允许旁路加速模式。

以上选项对模拟没有很大影响，建议将 Number Roms 和 Look Up Variables 钩上，其他就使用默认选项好了，按 OK 确认，回到主程序界面。左边是 ROM 列表，在 REFRESH 按钮旁边有一个不怎么显眼的 FC ROM 默认路径配置，要指向 FC ROM 的存放目录，然后按 REFRESH 刷新一下，依照 OPTION 里的选项情况，会出现可运行的 ROM 列表。而右边的选项是对单个 ROM 的设定，在 NAME 栏里可以对列表中显示的 ROM 改名，建议将 Enable PAL Timing 钩上，如果不钩，游戏将以 NTSC 制 60FPS 的速度运行，相对红白机的正常运行的速度显得偏快了，出于习惯的感觉，还是以 PAL 制 50FPS 的速度运行比较接近真实。另外 Follow Memory 选项是十分关键的，它可以让每个 FC 游戏有单独的进度记忆，相对 FC 都没有的好用功能哦，建议设成 32K，具体操作在后文中有详解。在 Output File Info 里，我们可以看到当前 GBA ROM 里 FC 游戏的个数以及生成 GBA ROM 后的大小。由于在 Option 选项里没有钩选 Show Sizes in Mbyte，所以 Total size 中显示的 34.90 是以 Mbit 为单位计算的大小，目前的 FLASH CARD 容量都是以 Mbit 而不是 Mbyte 计算的（所以通常所说的 256Mbit 的烧录卡当闪盘使用的时候，只能容纳 32Mbyte 大小的文件），通过这个信息，我们可以监控生成 ROM 的大小。不过比起动辄几十 Mbit 的 GBA 游戏，FC 的游戏相对来说真的很小，即使像 DQ3 这样的 RPG，也只有 4Mbit。



然后按下 Make Rom 按钮，一个 GBA ROM 文件就会在先前设定的 Output 指向的目录中生成。先不急着烧录到卡带中，可以先用 GBA 模拟器测试一下。如果模拟器运行正常，一般在硬件 GBA 上就不会出现什么问题了。PockNES 的多游戏合卡选项支持指针所在游戏的预览功能，这对游戏检索十分方便。但目前为止，PockNES 不支持汉字显示，所以许多汉化的 FC 游戏也无法正常运行了，真是可惜……



模拟器相对硬件游戏机有个最大的优势是随时都可以存盘，这款 PockNES 也不例外。在游戏中同时按下 L 和 R，可以方便地调出模拟器控制菜单。其中包括 B、A 键的连发功能、多台 GBA 连机游戏（这个是最让人兴奋的选项，彻底保留了 FC 多人游戏的乐趣，真是对这款模拟器作者抱以最崇高的敬意！）、记录、读取等选项，这里的 SAVE 就是保存选项，可以随时随地记录下游戏的进度，并用 LOAD 读取。但前提条件是在生成 ROM 的时候对该游戏分配了储存用的空间。不过这个版本似乎还是存在一些问题，当这个“FC 合卡”和某些普通 GBA 游戏（比如《黄金太阳》等）烧录在同一张烧录卡上的时候，记录似乎会出现些问题，曾经发生过“FC 合卡”的记录消失，或者 GBA 游戏记录消失的情况，不过利用烧录系统经常备份游戏记录，问题应该不是太大。



通过测试满意后，就可以将这个 GBA ROM 烧录到卡带中去了。烧录系统会将它当作一个普通的 GBA 游戏识别。在模拟器里看到的效果似乎并不好，画面抖动、BGM 也不好，开始的时候十分失望。但当烧录到卡带中，在 GBA 上运行的时候，却十分流畅，效果出色到让人吃惊！看来 GBA 确实不是一般的强……

因为自己收集了很多 FC 上的老游戏，所以 ROM 来源从来没有发愁过，对于 FC ROM 不多的玩友，可以到一些模拟网站上去寻找自己心仪的老游戏，如果是冷僻的小游戏实在难以寻找，也可以 MAIL 我（the_4th_snake@hotmail.com），如果我有就发一个给你咯，FC 游戏确实很小啊~

一日在地铁里玩着“双截龙 2”一旁看了半天的老兄大概实在忍不住了，凑过头来问：“这些老游戏都出复刻了？哪买的啊？”呵呵，没有做不到的，只有想不到的！老任是不可能在 GBA 上复刻所有的红白机游戏，但通过以上种种，我们就可以拥有自己的超强 FC 合卡了，在 GBA 上找寻红白机时代的快乐，将复古打造成时尚！



WINFOOTBALL

◆ 胜利足球 — 统一战线

文、编:愚者

皇家骑士团,我的骑士团……

WE7 已经发售一个月了,想必大家都已经有了一定的体验。我想大家最热衷的就是 master 联赛和对战了,而且对战时会多以俱乐部队为首选。事实上也是如此,我想不仅仅在欧洲俱乐部队比国家队更有感召力和亲和力,在亚洲球迷的心中分量也是很重的,皇马和巴西队同是世界上最好的俱乐部和国家队,但来中国受到的欢迎程度还是有所区别的。在每个球迷心中肯定都有一个自己喜欢的俱乐部,也许是地方队,也许是自己喜爱的球星的队,可对于中国的球迷玩友来说想拥有欧洲豪门是个奢侈的梦想,但是我们依然有喜欢他们的权力。也许有一天他们都会来到中国,可是就是现在,在 WE7 里他们都是我的,是我的骑士团,皇家骑士团!



▲AC 米兰和尤文图斯,两大豪门的直接碰撞。

WE7 中级体验报告 1—— 意甲球队解析

AC 米兰



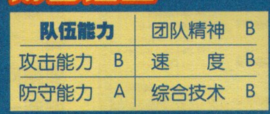


队伍能力		团队精神	S
攻击能力	A	速　　度	A
防守能力	A	综合技术	A

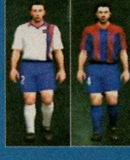
注目人物:因扎吉(9)舍普琴科(7)里瓦尔多(11*)科斯塔(10)马尔蒂尼(3)内斯塔(13)

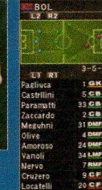
“红黑军团”AC 米兰队里拥有非常多的大牌明星,可明星多了也有扎堆儿的现象,好在谁状态好用谁,避免了用人捉襟见肘的窘况。舍普琴科的速度优势明显可直接进行突破,因扎吉的攻击性极强可在中路捡漏。里瓦尔多和科斯塔最好不要都上,连携很低影响整体。马尔蒂尼和内斯塔的防线几乎是无懈可击的。总之这支球队是只要少打空中球,中路渗透能发挥最大的能力。

博罗尼亚



队伍能力		团队精神	B
攻击能力	B	速　　度	B
防守能力	A	综合技术	B





注目人物:西格诺里(10)克鲁兹(9)帕柳卡(1)

靠着一批“老人”打天下的队伍,防守能力非常出色。中场有 5 个人,断球后能马上发动反击。前锋是典型的一高一快,从边路可以一脚长传打到禁区由克鲁兹摆渡给后插上的西格诺里形成单刀,这已经是该队招牌式的杀手锏。此外一提帕柳卡门里门外的技术都是值得信赖的。

布雷西亚



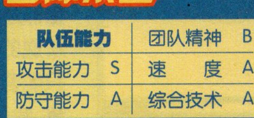


队伍能力		团队精神	A
攻击能力	B	速　　度	C
防守能力	B	综合技术	B

注目人物:巴乔(10)瓜迪奥拉(28)托尼(9)塔雷(21*)

布雷西亚就是巴乔一个人的球队,若没有巴乔就完了。球队围着巴乔打是唯一的真理,但是毕竟巴乔的能力再强也不会使一支球队的整体实力提高多少。球队的默认阵型是想让巴乔分球给两边下底给禁区里的高中锋抢点,既然要争点不妨再放一个高中锋上来,193cm 的塔雷和 192cm 的托尼同时登场的威胁与一个人孤掌难鸣相比是不可同日而语的,再加上巴乔抢第二落点的远射……

国际米兰



队伍能力		团队精神	B
攻击能力	S	速　　度	A
防守能力	A	综合技术	A





注目人物:维埃里(32*)克雷斯波(9*)雷克巴(20)巴蒂斯图塔(19)莫非奥(10*)萨内蒂(4)卡纳瓦罗(13)托尔多(1)

明显攻守不平衡的“强队”,大量优秀的前锋用不上,后卫尤其是中后卫马特拉奇和卡纳瓦罗的防守实在是让人提心吊胆,还有两个边后卫一直会助攻,再看看替补只有科尔多巴的能力还行,可身高对空中球的防守影响是不可避免得。对于这样的致命弱点

只有靠强大的攻势来弥补了,好在前锋都是超一流的强……

注:以上带星号的为非默认主力阵容的球员

拉奇奥





队伍能力			
		团队精神	B
攻击能力	B	速　度	A
防守能力	A	综合技术	A

注目人物：洛佩斯（7）斯坦科维奇（5）米哈伊洛维奇（11）费奥雷（9）基耶萨（25）斯塔姆（31*）

这是一支很平均的球队，防守靠着一批在意甲征战多年的老将，攻的上去退的回来非常让人放心，攻击虽然没有特别出色的枪手但洛佩斯和基耶萨的双快也是足以令对手闻风丧胆了。还有米哈伊洛维奇的左脚任意球也是个重要的得分手段。

罗马




队伍能力			
		团队精神	B
攻击能力	A	速　度	A
防守能力	B	综合技术	A

注目人物：托蒂（10）蒙特拉（9）德尔维奇奥（24*）卡萨诺（18*）萨默埃尔（19*）卡福（2*）

不知为什么那么多的有实力的球员美在主力阵容里。“罗马王子”托蒂的组织核心地位不可动摇。卡福的右路助攻是个杀招。三前锋德尔维奇奥、蒙特拉、托蒂的倒三角组合也是非常有杀伤力的。萨默埃尔一个人可以当一条后防线来用（笑），反正其他人的防守能力也就那么回事儿……最好坎德拉和卡福只一个人加上去助攻的箭头，以免萨默埃尔的压力过重，尤其对方速度型前锋的反越位。

帕尔玛

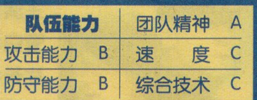



队伍能力			
		团队精神	B
攻击能力	A	速　度	A
防守能力	D	综合技术	B

注目人物：穆图（20）阿德里亚诺（9）中田英寿（10）

进攻能力格外强，防守能力格外弱就是这个队的评价了。前面三叉戟德组合非常犀利，三个人无论是集团作战还是个人都很好使。防守除了门将佛雷还能勉强支撑外其他人和没有没什么两样。在后场大脚长传也是不得已的打发。

佩鲁甲



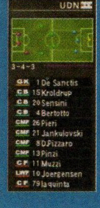
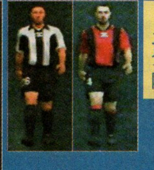
队伍能力			
		团队精神	A
攻击能力	B	速　度	C
防守能力	B	综合技术	C




注目人物：米科利（10）维理扎斯（23）特德斯科（4）则玛利亚（2）

就只有一套打法，特德斯科猛抢拿到球就给右路的则玛利亚，则玛利亚下底起球高中锋维理扎斯抢点，米科利利用出众的速度和脚力伺机突破或远射。

乌迪内斯

队伍能力			
		团队精神	B
攻击能力	B	速　度	C
防守能力	C	综合技术	B

注目人物：穆奇（11）杨克尔（9*）约根森（10）

约根森的技术非常好，一定要确立核心地位。杨克尔的身高头球是有优势的，穆奇的攻击力没有特突出的但很全面。就这三人进攻，其他人通通的去防守吧……

尤文图斯

队伍能力			
		团队精神	A
攻击能力	A	速　度	A
防守能力	S	综合技术	S




注目人物：皮埃罗（10）特雷则盖（17）内德维德（11）布丰（1）

“老妇人”已经是王者中的王者了，后防有最坚的盾，进攻有最利的矛，这就证明攻守平衡是最重要的。其实用这支队是想怎么踢怎么踢，怎么踢都能赢球。建议用迪瓦约、特雷则盖、皮埃罗打三前锋，内德维德在身后支援。要注意的是布丰的活动范围太大，有时会自己冲出禁区，这也是积极性太高不好的地方……

切沃




队伍能力			
		团队精神	B
攻击能力	B	速　度	B
防守能力	B	综合技术	B

注目人物：科萨托（24）科利尼（5）莱洛塔利埃（66）卢帕特里（10）

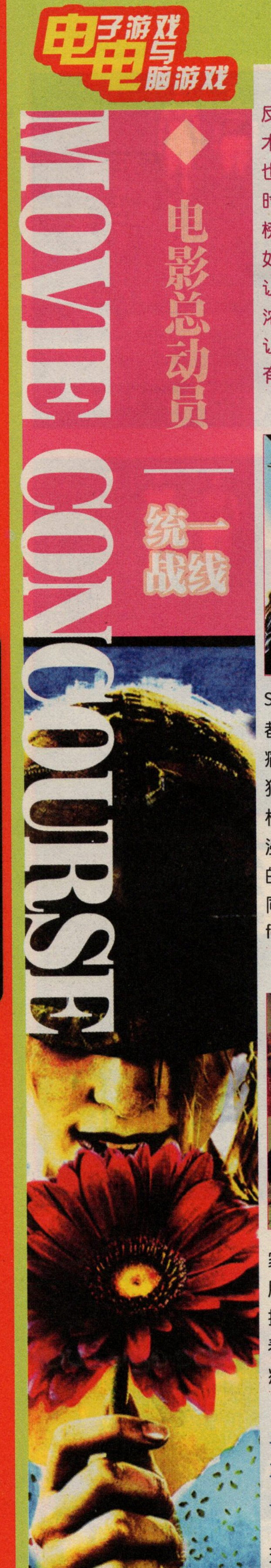
依然是支平均型的球队，其实只要攻守平衡，就会非常好使。没有大牌球星，靠整体的推进，能力不是很强但适合各种打法（其实是没打法），对自己球技有自信的球迷玩友可以尝试一下，除了防守反击的主打法，别的打法不知道会不会也很有效呢？



▲因扎吉在本届欧锦赛预选赛上不但出人意料的身披巴乔留下的10号球衣，而且上演帽子戏法。是本月最出众的前锋。



▼意甲三大国产射手欢聚一堂，从左到右分别是：因扎吉、维埃里、皮耶罗。



电影总动员——统一战线

文、编：莫妮卡

我们又见面了，这期聊点什么呢？尼采说过：艺术乃是反抗一切否定生命的意志的最高力量。电影作为一种艺术，总是带给我们无数感动以及各种各样的复杂感情。我也不例外，一样的感受电影带给我的愤怒和激昂。艺术同时也分为高雅艺术和低级艺术。人的潜意识里总是喜欢标榜自己有多么的高雅和不凡。在欣赏电影的时候也不外乎如此。我也是。但是太多富有深度和内涵的电影看多了会让人感觉沉重和晦暗。所以我平常也会看一些商业气息很浓的肥皂电影来轻松轻松。这期披露我的"电影私生活"让大家一饱眼福。当然其中不乏非常主观的个人想法，如有不敬之处还请大家见谅。

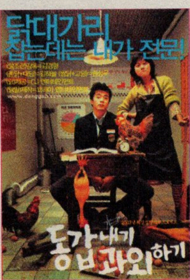
Bishonen《美少年之恋》



编导:杨凡
主演:舒琪 冯德伦 吴彦祖
旁白:林青霞 主题曲演唱:李玟
片长:100 分钟
上映日期:1998 年 8 月

这是一部题材内容稍嫌敏感的电影。影片着墨更多的是冷酷无情的现实社会下人们绝望的生活和爱情。为爱、为生活迷茫彷徨的 Jet、Sam、Kana 挣扎着追求自己的幸福，无论他们如何努力却都被淹没在波涛汹涌的社会大潮里。最终，Sam 死了，留下痛苦的 Jet、Kana 独自面对生活。整部影片都弥漫着杨凡所独有的暧昧和唯美，再配以林青霞略带沙哑沧桑的旁白，构成了影片一副副眈美的情景。看完影片，很长时间都沉浸在那种迷茫惆怅的哀伤情绪中……，爱是永远也道不完的，年少的暧昧情愫、冲动、毁灭与诱惑，不论是异性或者同性，这一点上或许是相通的，那份爱的感动和瞬间的 feeling 永不会被时间所磨灭。

MY Tutor Friend《我的 Band 5 男友》



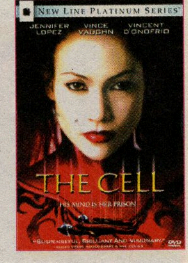
主演:权相佑 金荷娜
片长:110 分钟
上映日期:2003 年 2 月

超级搞笑的韩国"野蛮"电影。被 ji-hoon 称为"乡下鸡"的 soo-wan 衣着老土、循规蹈矩的过着普通人的生活，为了新学期的学费不得已要给富有、嚣张、暴力，过着纸醉金迷靡烂生活的 ji-hoon 当家教老师，最终 ji-hoon 被感化两人并成为情侣。内容相当肤浅，但两人的表演很精彩、到位。很多夸张场面都会让你捧腹大笑，回味无穷。影片中的一群"坏 girl"身材火爆、青春亮丽，且更有权相佑健美身材"露点"出演，让人大呼过瘾！娱乐性相当强的一部影片，非常值得一看。

THE CELL《细胞》

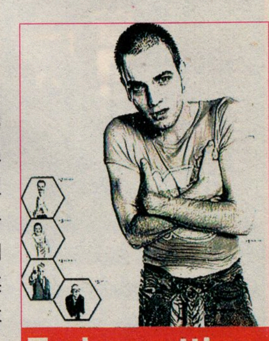
导演:塔塞姆
主演:詹妮弗·洛佩兹 文森特·德奥福利奥
上映时间:2000 年 8 月

一部充满魔幻、迷幻色彩的惊悚片。进入影片你会发现你走入了凶手充满幻觉和想象的大脑中，本片的亮点就在于人物和场景的造型非常视觉，给你一种冲击和震撼。阴暗、诱惑、神秘、美艳、压抑、变态相互交织把你带入一个亦真亦幻的恐怖空间让你窒息死亡，让你流连忘返。这部好莱坞斥巨资拍摄的商业倾向严重的影片由好莱坞的性格女演员詹妮弗·洛佩兹主演，其中美艳、妖娆的扮相充满致命诱惑。《细胞》的恐怖程度是微妙的，不像是脑袋突然挨了一棍子，而是像窗帘后的一只手，抓你一下，让你跑了，但后怕的要死。



TrainSpotting《猜火车》

导演:丹尼·博伊尔
主演:伊万·麦格雷戈尔 尤恩·布雷姆纳 约翰尼·李·米勒 凯文·麦凯迪 罗伯特·卡莱尔 凯莉·麦克唐纳
出品时间:1996 年



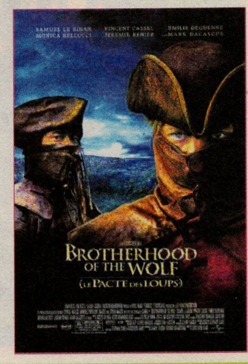
"选择生活，选择工作，选择职业，选择家庭。选择他妈的一个大电视……。我选择不要生活，我选择其他。理由呢？没有理由。只要海洛因，还要什么理由？"马克和他的一帮狐朋狗友选择了海洛因，他们在最肮脏的角落里过着最堕落的生活，吸毒、抢劫、滥交、酗酒……。在他们放浪形骸的背后，是他们痛苦的挣扎和绝望的叫喊。最后马克背叛了朋友，也就是背叛了放荡的青年生活，选择了代表平庸而正常的大多数人的价值取向。他汇入了模糊的人群之中，与没有面孔的人们融为一体、消失不见了，因为他破烂不堪的青春时代已告一段落，这是他的幸运，也是悲哀。影片明显地运用了反传统拍摄手法来突出其叛逆精神，很极端地提出了年轻人如何选择生活的问题，被评为对当代青年产生巨大影响地十大影片之一。

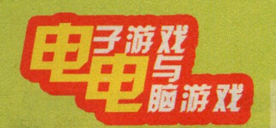
本期"棒击"电影：

Brotherhood Of The Wolf《狼族盟约》

导演:克里斯托福·冈斯
主演:塞缪艾尔·勒比安 马克·达卡斯考斯 艾米里·德奎恩

听说该片导演之前只导演过一部长片，可想而知这部影片是孬是糙了。本片剧情冗长、杂乱无章，主题不够鲜明、也缺乏新意。那只吃人的大怪兽自始至终都没有见过"庐山真面目"，所有的人上至贵族下至平民都被这只"神秘"的可怜动物弄的人心惶惶，相信导演和演员都不知道自己是在干什么吧。除了法国十五世纪宫廷贵族们的服饰有那么一点看头，整个影片给人的感觉都是不知所云。这部投资了两亿法郎的大片，(两亿法郎啊！)，真是让人失望透顶。





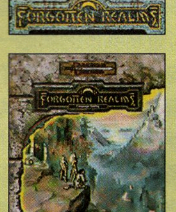
奇幻风景——统一战线



UNUSUAL IMAGINATION SCENERY

在奇幻的海洋里有很多很多种不同的世界，这些世界构成了游戏的基本堆垒，也就是我们常说的设定。世界相互之间的联系可以创造出多种的玩法，游戏者可以把一个或者几个世界相互联系起来。通常这种联系是建立在玩家对世界观的把握上。而区分游戏世界的划分是按照区域与位面进行甄别。本次为大家介绍几个其中最为经典的世界例子，希望可以因此来启发大家的思潮！

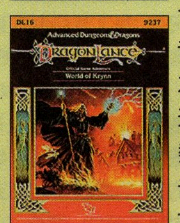
遗忘的国度(Forgotten Realms)



这个世界现在受到广泛的好评，是龙与地下城中资料最丰富的一个，他拥有最完整的战役设定。同时他所衍生出的TRPG系列和RPG系列也是最多的一部，有人常说："这个历史的存在比龙与地下城本身更加具有魅力"。后来TSR把被遗忘的国度纳入旗下，作为D&D的官方战役背景。其衍生出的各种作品十分纷繁，其中最有名的小说就是《黑暗精灵》系列作品，什么流亡三部曲、秘银三部曲、血脉四部曲，层出不穷。也正是这个世界的推出才奠定了奇幻世界一隅独兴的王道！

龙枪的世界(Dragonlance)



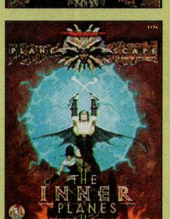


龙枪的世界是影响世界奇幻历史一个里程碑，他所影响的非玩家是众多世界中最多的，或许会有人不知道龙枪的世界，但是绝对没有人会不知道龙枪的小说。当然，龙枪小说也是多数书店中的必备书目，由于过多的小说推出，打乱了游戏本身正常的世界，TSR受到了《龙枪编年史》这本畅销小说贩卖成功的激励，TSR就以龙枪系列为专题接连不断的出版新的小说，虽然受到广大的好评，小说一版再版，但是直接导致的后果是龙枪系列小说和龙与地下城的其它战役世界之间造成巨大的差别，甚至有些行为已经违反了公司制定的规则，TSR正是以龙枪狠狠的砸了一下自己的脚面！

异度风景(Planescape)

TRPG很早以前的设定是没有位面旅行的，也就是说一个玩家只能在一个世界里进行游戏，而不能到外面去！





异度风景为了满足这种愿望很好的解决了问题，在这个系列里的玩家们生存的目的也不再是为了简单的接受打倒恶龙拯救公主之类的任务，而是探索信仰和根据个人对于善良与邪恶进行理解扮演的游戏。可惜的是异度风景这个系列在开发了数年之后被TSR终止了。对此的官方解释是异度风景这个系列实际上是龙与地下城的核心设定之一，但是由于这个系列本身越来越复杂，使得大多数玩家很难理解。尤其是些低年龄的玩家他们几乎甄别不出善良与邪恶的本质，导致游戏的宗旨相背扭曲了角色。根据其为剧本改编的游戏有《异域镇魂曲》等。

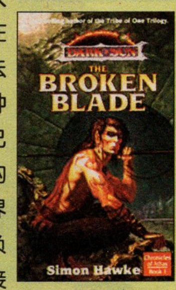
灰鹰(Greyhawk)



灰鹰的世界产生的时间相对比较早，他是二版规则的典范，当然现在的规则已经进化到了3.5版本。TSR把灰鹰的世界称为"中度奇幻"，而叫被遗忘的国度等世界为"高度奇幻"。在这个世界中，魔法相对少见，不象其他世界中强大的法师漫天飞舞。正因为他相对平实所以，灰鹰的世界走向才是以政治和人情为走向，而不是与被遗忘的世界和龙枪一样以众神的意志为转移！此外，灰鹰世界里那些身处政治纽带中的NPC们往往是亦正亦邪、令人琢磨不透的"灰色"人物。这恐怕也是为其命名为灰鹰世界的理由之一吧！一直以来，作为龙与地下城重要组成战役的灰鹰系列竟然没有任何电脑游戏。不过，根据最新消息这款游戏预计在明年就要在PC平台和XBOX上推出了。喜欢的玩家可以期待一下了。

浩劫残阳(Dark Sun)



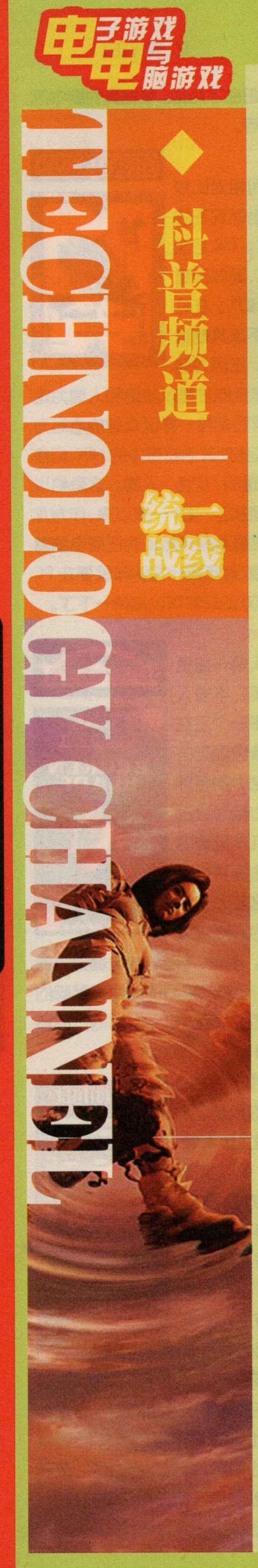


这个世界给游玩他的人第一感觉就是荒漠、颓废、冷漠与残忍，不通人情。这个世界的设立是基于一个正在死去的世界上建立的，导致世界死去的元凶正是大肆使用自然之力的各种法师们，他们抽取大地的力量为之己用。施放一个法术就要让几十里地的土地变成沙漠，最终这些法师将世界推向了毁灭。或许是因为这些过于负面感情的缘故，所以很多的人难以接受这个世界，导致运行困难。不过，伴随着的电脑游戏的推出作品稍稍有了些好转，但游戏落后的图像和蹩脚的操作最终没有让他逃过败灭的命运。这一系列的产品最多只能算是叫好而不叫座的！

魔域传奇(Ravenloft)



龙枪虽然取得了巨大的成功，但是TSR没有就此满足。在第二版高级龙与地下城推出的第二年，就以其设定发行了一套恐怖题材的战役背景——魔域传奇。和龙枪等不同的是这个世界始终处于一个不与任何外界相连的世界，并且世界分为几层，每曾都有其统治者。每一层的新主人出现时都会根据自己脑海中的记忆进行改变环境的工作，或许说是环境随着主人的记忆而改变。本世界最受欢迎的事件居然还是逃不出龙枪的影子，龙枪故事中的邪恶角色索思爵士带着奇蒂拉的尸体回到城堡，准备把她变成自己永恒的伴侣。但这个行为使他被吸入了恐惧半位面，而在这里他受到了斯托德伯爵的控制，从而使他开始了与吸血鬼领主之间的明争暗斗。

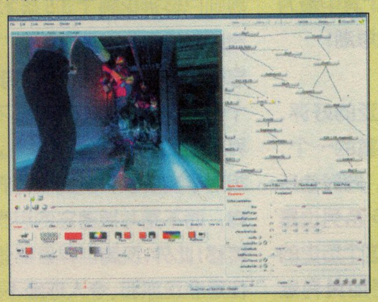


文、编：小苗

你所不了解的《铁拳4》(下)

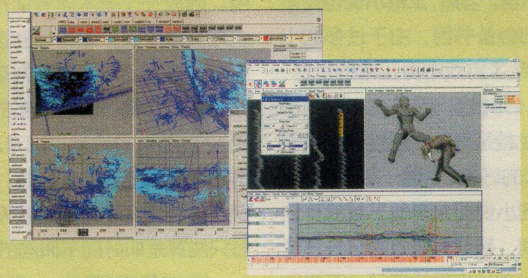
动画分镜头剧本为中心的制作进度说明！

将动作数据（Motion Data）应用于Atari用模型，并加上简单背景便成为动画分镜头剧本。在绘画分镜头无法读出的尺度（范围），在这个阶段决定为80秒。在动画分镜头阶段，明暗度（Lighting）方面虽未决定，但各个素材的配置及摄影工作（Camera Work）等已被决定，负责将背景和人物的笼统的分开层次的人员开始他的工作。在本作中，分镜头剧本被置于整个作品指导方针的地位。从（下面）一连串的画面（来看），将仅只是人形的简单映像更换成角色和背景的合成品，再与被打碎的玻璃相组合——明白这种进度了吧。同样是一连串的画面，在电影中最多的是将场面处理成数据的透视图。直截了当的说就是玻璃破碎的部分。使用Ray Trace时，运用表情及动力会有出色的表现。（在其他的部分也在精细处使用Ray Trace）



只有专业人士才能做出的格斗场面记录满载！

这是使用本社系统正在进行动作摄影的照片。因为与游戏中的动作担当是同一人，所以演员熟知关于《铁拳》中的“连续技方法”，在事前进行的排练中从演员的指示方面得到了很多有益的情报。制作一部的依田谈到：“因为我们不是专业的格斗家，所以不知道在格斗中手的交叉方法什么的，实际能不能动作起来。脑中存有印象的动作也与现实存在着矛盾。经过排练之后再研究，结果（决定）详细地方的表演由演员担任。”



具有压迫力的格斗画面之诞生

阻挡对手的脚攻击，立刻用力摔向墙壁，对演员来说那样的动作也是不可能完成的，即使能够表现出来的话，演员也会受伤的吧。实际上这个画面的动作是根据动态记录（Motion Capture）和手动方式这两方面的进程而做出的。根据记录系统做出的动作甚至可以把人扔出去。在那之前，参考为游戏制作的技巧动作，专门的动作制作担当使用手动作业来进行处理。（手动作业）并不原样照搬游戏用动作，因为关节比游戏中的人物更复杂，比例也有若干不同等等理由。同样是记录后的动作，本身也是用摄影后得出的数据，但作为格斗画面却难以达到相当良好的动作水准，为此还要加入一些编辑的成分。从被完成的动作来看，无论如何都必须看到两方面资料的连结。让我们耐心的期待专任的动作担当人员高超技术吧。

辅助制作的插件和Supurikuto

在3DCG制作方面使用Maya的拿姆科，每次掌握了标题都在积蓄技术知识。这次好像也要重新制作一些插件和Supurikuto。画面上介绍的是其中之一的"头发用原创sheda插件"。这个与NURBS Surface不同的设定（插件），是将头发的质感一次做出来的方便的插件。三岛一八的头发也是使用这个插件来表现的。其他方面还制作了自动生成束起来的头发的Supurikuto，使头发产生细微NURBS的东西，支援NURBS模特作成的插件等等。NURBS系的插件很多，不能错过的是管理画面项目用的Supurikuto。能够收集画面内正被使用的画像文件，并顺利的进行画面数据的交换。这些插件和Supurikuto均出自沼上和石川之手。他们不仅是电影小组。而且管理着包含游戏部分的全部项目的技术支援。

持有自由度的细分化的制作体系

本作采用了人物、背景等细分化的制作体制。在制作动画分镜头的阶段，应该将工作分开并分配，其中要任命细小部分分层的担当者。将全部的材料一次做成透视图也可以，在层次分开之后再合成也应该没关系。但是在通常的情况下，为了节约制作透视图的时间，当然还是决定细分开层次吧。于是各负责人为了随时能够确认合成后的映像，甚至使用Premiere或After Effect等自己喜欢的软件来做虚构的合成。沼上说："在构筑画面的阶段，各要素被零散的分开，可是担当者希望使自己保持有自由度。这么说的话，到最后阶段都无法看见合成后的映像，在效率上来讲是不好的。同样，以尽量在最后阶段不加援手为目标，为此一个解答的情况也存在。"由于采用了这两个阶段的工作流量，Illusion的最终编集应该制作最低限度的调整就可以了。



铃声DIY

近日编辑部有同志不惜血本购入 NOKIA 3300 一部，在编辑部中招摇过市。真是人怕出名猪怕壮，在一片“公产了这个资产阶级……”的呼声中，该同志爱机沦为编辑部研究用机。该同志几欲轻生，都被我及时救回。“某家帮你讨个公道！”我九十九实在看不过眼，几经周折将其爱机夺回，其感恩戴德，一定要请我吃饭。我岂是那种贪图蝇头小利之徒？我毅然决然的拒绝了他：“吃饭就不必了，机器我也拿去研究两天……” 该同志立刻昏倒……

Final Fantasy X-2

Real Emotion

主持人:九十九

Ericsson

GAApGAApGAgA+C#AAGFGGGDDDppD#C#CEE#AAGAApGAApGAgA+C#AAGFGGGDDDpD#C#CEE#AAGFFFDDDpDFFEEDDEEDD

Nokia

586908586908808858658691* (6)#**654 (5)92829088088281#93 (6)#8(6)56908586908808858658691*(6)#**654(5)92829088088281#93(6)#8(6)5(4)92829088080828493232



Motorola

G-2 A-4 R2 G-2 A-4 R1 R4 G-2 A-2 G-1 A-2 C2 A-#2 R1 A-2 G-2 F-2 G-4 R2 D-2 D-4 R1 R4 R1 R4 D-2 C-#4 E-4 A-#2 R1 A-2 R1 G-2 A-4 R2 G-2 A-4 R1 R4 G-2 A-2 G-1 A-2 C2 A-#2 R1 A-2 G-2 F-2 G-4 R2 D-2 D-4 R1 R4 D-2 C-#4 E-4 A-#2 R1 A-2 R1 G-2 F-4 R2 D-2 D-4 R1 R4 D-2 F-4 E-4 D-4 E-4 D-4

Panasonic

5(3)*6(3)0(1)*5(3)*6(3)0(1)**5(3)*6(3)*5(3)**6(3)*1(1)*6(4)*0(1)**6(3)*5(3)*4(3)*5(3)0(1)*2(3)*>2(3)0(1)**>0(1)**2(3)*1(4)3(2)6(4)*0(1)**6(3)*0(1)**5(3)*6(3)0(1)*5(3)*6(3)0(1)**5(3)*6(3)*5(3)**6(3)*1(1)*6(4)*0(1)**6(3)*5(3)*4(3)*5(3)0(1)*2(3)*>2(3)0(1)**2(3)*1(4)3(2)6(4)*0(1)**6(3)*0(1)**5(3)*4(3)0(1)*2(3)*>2(3)0(1)**2(3)*4(3)3(2)2(3)3(2)2(3)

Sony

555***** 666* 0 555***** 666* 00000 555***** 666***** 555**** 666***** 1***** 666#***** 00000 666***** 555***** 444***** 555* 0 222***** 222* 00000 00000 222***** 111#* 333* 666#***** 00000 666***** 00000 555***** 666* 0 555***** 666* 00000 555***** 666***** 555***** 666***** 1***** 666#***** 00000 666***** 555***** 444***** 555* 0 222***** 222* 00000 222***** 111#* 333* 666#***** 00000 666***** 00000 555***** 444* 0 222***** 222* 00000 222***** 444* 333* 222* 333* 222*

Philips

4(v6),6(ˆ1),0,4(v6),6(ˆ1),9,4(v6),4(ˆ1),2(v1),4(ˆ1),4(ˆ2),4(v2)#,9,4(v5),4(v1),4(v2)#,6(ˆ2),0,4(v9),6,9,9,4(v9),6(v1)#,6(ˆ2),4(ˆ3)#,9,4(v5),9,4(v6),6(ˆ1),0,4(v6),6(ˆ1),9,4(v6),4(ˆ1),2(v1),4(ˆ1),4(ˆ2),4(v2)#,9,4(v5),4(v1),4(v2)#,6(ˆ2),0,4(v9),6,9,4(v9),6(v1)#,6(ˆ2),4(ˆ3)#,9,4(v5),9,4(v6),6(v2)#,0,4(v9),6,9,4(v9),6(ˆ1)#,6,6(v1),6(ˆ1),6(v1)



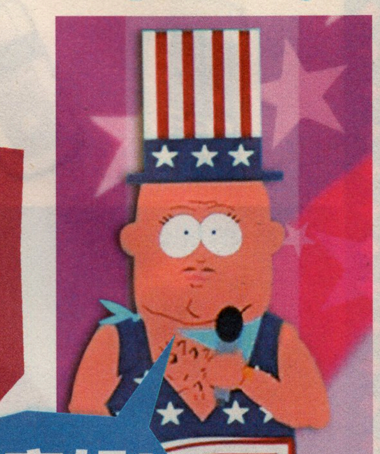
主持人:小苗&莫妮卡
2003年11月

小苗

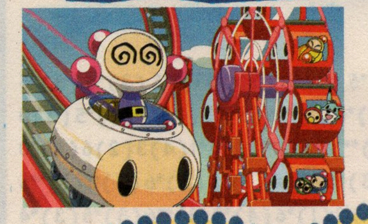
有道是天凉好个秋,小苗这几天真真对这句话有了体会。并不是因为对什么事伤怀,小苗可没那么多时间去悲天悯人……只是小苗我觉得前几天还是阳光普照,不想几场秋雨过后,气温骤降,编辑部里我在感冒榜上当了No.1……节日一个接着一个,编辑部同志们工作之余不忘娱乐,夜夜笙歌,灯红酒绿,彻夜不眠。无奈工作不等人,第二天照样要起个大早赶到编辑部,所以最近众小编对同事的印象大抵都是一对黑眼圈……

莫妮卡

九月天高人浮躁……,葡萄、苹果、梨子各种甜美水果纷纷新鲜上市。蛰伏了一个夏天的人们纷纷走上街头巷尾享受这丝丝惬意的凉意。女人们脱下花枝招展的裙子,男人们穿上成熟稳重的秋装,一切看起来都是那么的温文尔雅和轻松。充满温馨、幸福的中秋节马上就要到来,接踵而至的还有全国人民为之欢欣鼓舞的国庆节。十一月的电电是我们精心打造送给读者的"中秋、国庆"大礼,愿读者朋友们在这样一样美好的节日里依然享受我们无微不至的服务,祝你们节日愉快。Oh, My God,让这幸福的日子、这快乐的日子快快到来吧。



大家好!



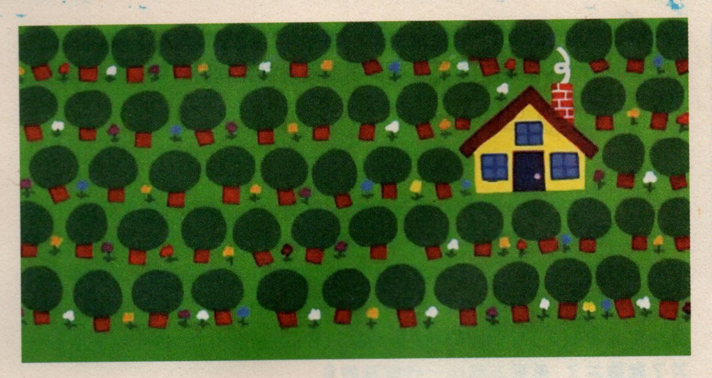
编辑部情报

赶工,赶工,往死里赶工……。~~>_<~~ 让我们热血沸腾的工作情绪、让我们热情高涨的工作态度的动力来自这期读者朋友们大量疯狂来信的支持和鼓励(当然还有为期不远的国庆大假,相信各位老爷、夫人们也一定同样兴奋~~同喜!同喜啦!)。好了,言归正传,下面向各位老爷、夫人们报告这个月来我们的情况:**特大喜讯一:**中秋节我们的"玉帝"也就是BOSS将带领我们这帮"天兵天将"们进行一系列的赏月、饮酒作乐活动,全体官兵不禁全体狂呼"Yeah!BOSS万岁万岁万万岁!";**特大喜讯二:**国庆节大假,所有官兵都有机会跟随BOSS转战久负盛名**"东方瑞士"**之称的美丽海滨城市**青岛(TSINGTAO)**去旅游,啊我们幸福的就快要晕倒。这幸福的漩涡感染着我们每一个人,我们唯有努力工作来回报BOSS对我们的厚爱。

让人愉乐的是:愚者和热血佣兵两人为去青岛偷买泳裤和潜水镜的事,其中有一人仓促之间没看型号,买了一条中年大叔所穿着的型号。啊哈哈哈,我们编辑部所有的人都笑爆了,不过鉴于面子问题,我们就不便在这透露这人到底是谁了,感兴趣的话可以猜一下,来信告知说不定还会得到一条"精美"泳裤,哈哈。小苗和九十九近来总是在上早班的路上遇到"佛家子弟"化缘,由于他们的"普渡众生的菩萨心肠"已经被那个得宠的和尚的"和朋尚友们"盯上了,连续两个星期被数个和尚化走N多银子,十分痛苦,大有怒斩所有出家人之势。葵双叶近日新添一款强档手机,每天来电率在我们编辑部一直处于领先地位。石田已经疯了,每日奔波于编辑部和考场之间,不停的参加一场又一场的考试,"永不瞑目"。莫妮卡最近很乖,很听BOSS的话,听主编的话,听自己的话。

听毛主席的话:好好学习,天天向上。





各位小编：

信已收到，有点意外，不过却很感动，因为好久都没有收到过信了。执笔小编的辨别能力有待提高啊，收信地址两封都写错了。一封的黔东南写成“黔东”，另一封的车队写成“部队”，有点离谱，能收到信实属万幸。当然我会一如既往的支持“电电”，也希望给小编再接再厉。

9月份的“电电”确实比以前上了一个“台阶”，图片不清、纸张破陋的垢病得到了很大改善，不过还得加强力度。功略还不错，加入了大量剧情和文字说明，颇有看头。“文字头D”的截图居然有一张是“恐龙3”?! 还有就是字的颜色和纸张底色搭配不好。不知大家发现没有，功略大都是两个月前的，虽不是大作，但一过期，能否考虑每月保证有一款当月游戏功略，也好吸引一些为功略买书的朋友。“秘技世界”全是金手指就很没意思，内容扩充一下。“统一战线”的栏目经常变，一点都不“统一”，并且其中的“胜利足球”栏目的名字不符合内容要求，改回原来的“挑战极限”好一些，这样涉及的体育栏目就多了，内容选材上就更丰富了。“游人故事”应该成为一个独立的栏目，不要拿“统一战线”来填充版面，我个人还是很喜欢以前的“游戏·生活·我”这个名字，仔细品位，确实很经典。“游通社”的两个相声很有意思，这个想法有些绝，可看度满点！是否能在“游通社”吸收一些适合栏目的投稿，增加一些趣味性，否则老是一问一答的回答读者来信，久而久之就会无味。也可以加入一些四格漫画，关于编辑部的或是两位活宝主持人的（笑），都行。

“游通社”栏目的字体颜色很漂亮，蓝得很纯粹，想必是静寂星海的杰作。我突然有种想法，用字体来表示两位“方丈”的强悍度，比如说9月号星海心情、状态或是其他什么方面占优，那字体采用蓝色；小苗占优取另一种颜色，并表明“当月强势主持”某某是也。我所提及的“势力”可为两位方丈各收到来信的多少为标准，或是当月其他编辑的支持率，这样也好让趴在“游通社”上的其余三只“皮卡丘”露露脸。

贵州 / 杨飞

莫妮卡：这是一封批评多于表扬的信。不过我们还是花了很大篇幅把它放在了“第一名”的位置上。杨飞同学不遗余力的提出对杂志的建议和构想，并对多个栏目进行了比较和细致观察，这对我们帮助很大，让我们聆听到了读者心声，看得出杨飞同学是一名认真、负责的好男儿。也很高兴游通社能得到你这么高的评价，在此基础上我们也会再接再厉，再就是告诉你一个秘密：字体颜色是小苗设计的，不是星海，呵呵。你所提出的建议已经列入我们“杂志改版修正提案”当中作为参考，如果通过，那么很高兴你为电电又作了一个巨大贡献。最后让我们一起向伟大而神奇的邮递员致敬！

小苗：嗯，莫妮卡女王所言极是，小的对你的敬仰真是犹如滔滔江水连绵不绝黄河泛滥一发不可……呃，扯得有点远了，有时间再叙对您的景仰之情……咳，这位杨飞杨大人的确有真知灼见，看来真的是我们杂志的忠实饭丝，不象冒牌货（主编：人呢？来人！胆敢质疑读者！给我拖出去！）

小苗：

你好。我是贵刊的忠实读者，是中学生。看到贵刊近期的“时光回廊”真使我激动万分，因为我也是一位“寂静岭”的痴迷者。玩“寂静岭”快一年了，但可惜是一个菜鸟（一直不能通关）这使我心急如焚。所以写信给你希望能给予帮助，不胜感激。首先请问，你们那里有没有关于介绍“寂静岭”全功略的杂志（从一代到三代的），最主要是一代的，如果有，邮购是多少钱，如果没有，请帮忙买，好吗？

如果没有，我想知道在一代里，哈里拿到金鱼的圆牌并使钟楼的时间指到17:00，这时到音乐教室发现钢琴已经打开，然后按照提示检查钢琴。但不知道为什么，我不管怎样按钢琴的键，都没有事件发生，在这之前我已经把所有的怪物消灭，并且把关着的猫也放了出来，有几个门就是打不开，不能继续发展剧情。我很着急，你能告诉我是什么原因吗？

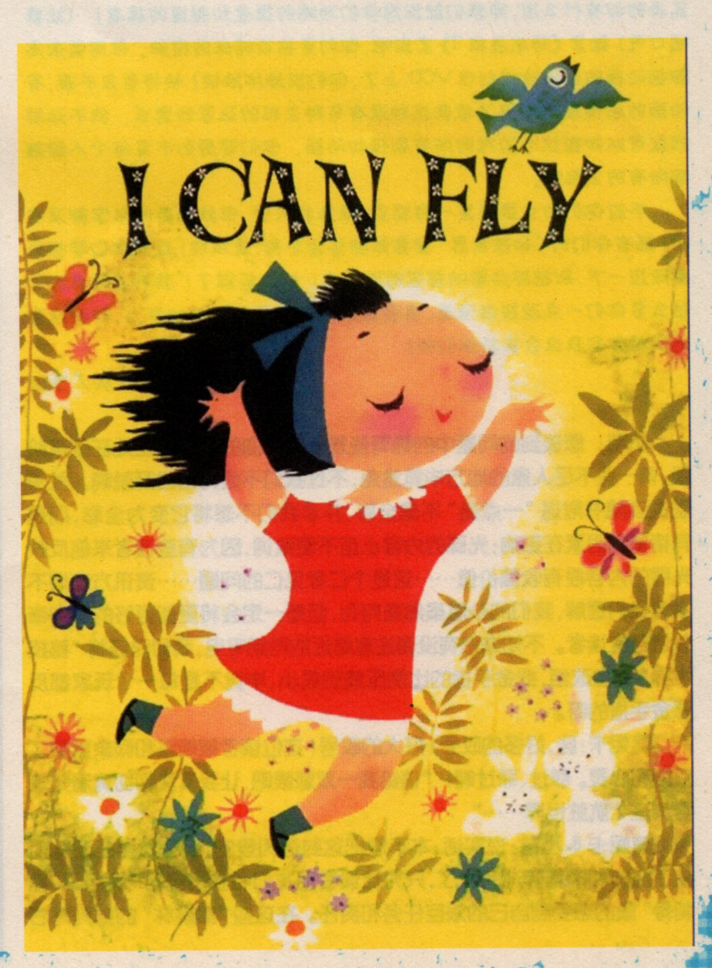
预祝工作顺利、身体健康、中秋节快乐！

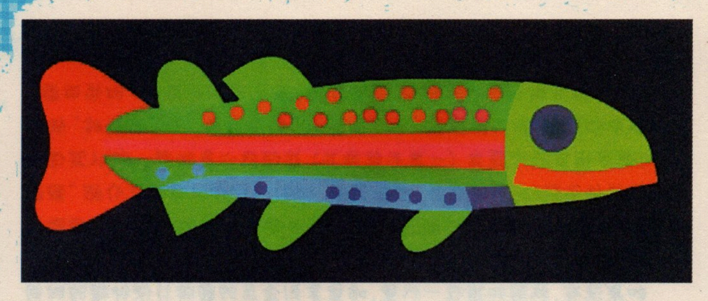
广西 / 王进

小苗：

1、您要的那种涵盖一至三代攻略的杂志我们爱莫能助，只有麻烦您在我们以前的杂志中开动搜索引擎查找一下了，为此我表示遗憾……

2、关于您所说的游戏中卡住的部分，据小苗的寂静岭资历来推测是在学校发生的情节。不知道您在按钢琴按键时有没有按照这个顺序去按呢：5-1-4-2-3（从左至右第一个无声键是第五次按下，依次类推）。如果成功，黑板的上方会落下另一块圆牌。取得这块圆牌后就可以再次回到钟楼了。





希望以上这些会对您有所帮助，如果还是不行，欢迎您再次光临我们疯狂的“邮筒社”。阿弥陀佛，Byebye~！

莫妮卡：快乐！快乐！中秋节都快乐！传说中的“寂静岭”，永恒的“寂静岭”，令人着迷的“寂静岭”，在那个世界里我们都感到迷茫和彷徨，找不到希望和光芒……。“寂静岭”是我们的天堂！

各位主编小编们：你们听好了！

我对你们的杂志十分不满！麻烦你们去市场考察一下好吗，你们的销量大不如前。虽然我因为学业还有女朋友的关系最近很少买你们的杂志，但不至于不了解市场的情形。我好不容易偷着买了你们2007年9月号（137期）的书，和我表弟买的《电软》一比，真是大失所望！你们送的东西太少了，最近我没有买你们的书也不知道前几期送不送！但感觉只有送期送！还有《一点通》还不到30页，你们把它做成全彩有什么难的，就算不弄成全彩那可不可以把图像的分辨率提高点，那里面有的图像根本看不清是谁！同类杂志的光盘内容要比你们送的充实的多！也许你们会说光碟品弄的好有什么用，那我们就说说你们攻略的速度和报道的速度！（让我喘口气）就拿《恐龙危机3》来说吧，你们是把攻略做的很细。但同类杂志都把动画的剧情攻略刻在VCD上了，你们说谁比谁快！快慢暂且不提，有动画的剧情攻略满足了像我这种没有多种主机的玩家的需求，我不玩游戏就可以知道这个游戏的所有剧情和动画，你们要想到不是每个人都拥有所有的主机的。

不过你们的文章还是一样精彩，没让我失望，但我熟悉的名字都没有啦！还有你们的“秘技世界”里竟然都是金手指，真垃圾！最后你们要把画廊改进一下，别把那些影响视觉的贴上去！好了不说了！我不希望我说了这么多你们一点改进也没有，我会继续关注你们的！好好努力，即使没有人支持你们我也会支持你们的！

大庆／李明

小苗：您谈到的问题中的确有些是一针见血的，电电正处在改革阶段，有一些不尽人意的地方毕竟难免，不过我们不会为自己开脱啊。关于您说到随书附送“一点通”不是全彩，并非我们不想将它变为全彩，而是有诸多的因素在影响；光碟的内容小苗不便致词，因为有些读者来信反映光碟的内容很有收藏价值……这是个仁者见仁的问题……资讯方面您不满意我们理解，我们的杂志虽然是月刊，但是一定会将更新更好的咨询奉献给各位读者。不知道您有没有注意最近的两期电电，我们已经将“秘技世界”完全改组，把金手指的比例压缩到很小，毕竟不是每一个玩家都反感金手指的呀。

莫妮卡：哇，好多的叹号！好大的叹号！这位读者被愤怒和假象蒙蔽了双眼和心灵。罪过、罪过啊！“请给我一双慧眼吧，让我真真切切清清楚楚看清这个肮脏世界……”

莫妮卡＆小苗：说实话，本不想把这封信刊登的，但考虑再三还是顶住了压力和闲言碎语刊登了，只为让读者朋友们和我们自己“头悬梁、锥刺骨”般的感受到自己的艰巨任务和责任。在这些“血淋林”的批判背后是“望子成龙”的迫切希望，是对我们寄予厚望的殷切关怀。所以我们不顾一切的刊登这封信，也是希望读者朋友能看到我们坚韧不拔的信心以及执著的追求。

众编：

你们好。回信已经收到，真是又惊又喜啊。由于部队管理较严，外出机会较少，所以很少见到杂志。只是一味听家乡朋友说现在的游戏情况，就像与世隔绝了一样。也不知道GBA现在有什么新游戏要出，以及要出什么新掌机的情况。我现在玩的游戏是《火焰纹章－烈火之剑》，还是我哥哥从家乡寄过来的！游戏真的是太好玩了，每天都沉迷其中，就差最后一关了就通关了，感觉上也比一代好玩的多。

我想众编们能不能给我介绍几款好玩的GBA游戏呢？我喜欢的类型有：SRPG、RPG、ACT。还有请问有没有街机版的《合金弹头》，我很喜欢这系列的作品。望解答。

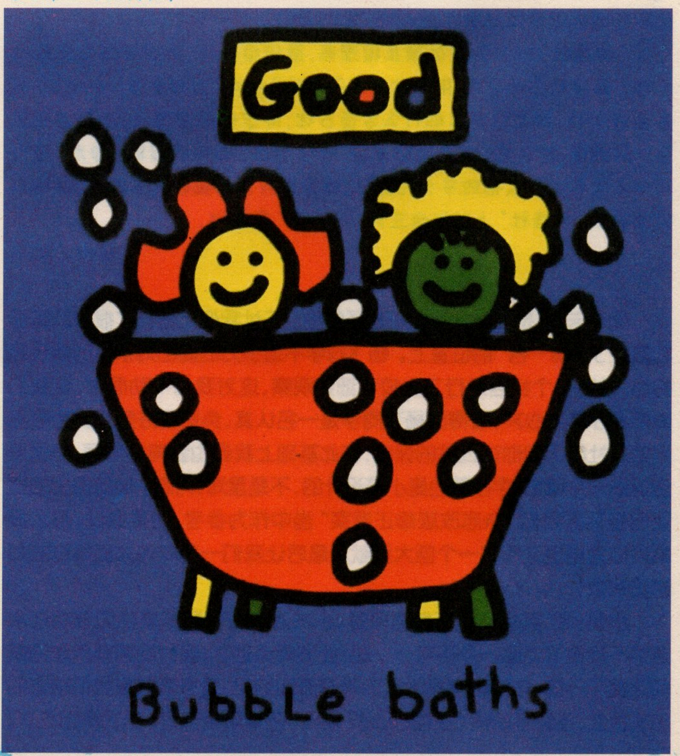
京广线66295部队／扬金锋

莫妮卡：军人？仰慕！我个人也非常喜欢迷你、小巧可爱的掌机。旅行的时候都是它陪伴我左右的，无数寂寞和单调就被它带来的快乐冲走了，呵呵。SRPG类型的有：《最终幻想战略版ADV》、《皇家骑士团外传》。RPG有：《黄金太阳》、《女神转生》系列。ACT类型的经典作品有很多，在这里就不一一介绍了，《瓦里奥传说4》、《玛里奥》系列等等也都是非常经典的，你都可以买来玩。

至于《合金弹头》不知你问的到底是哪一款主机的，到目前为止，掌机版《合金弹头》发售日期推迟，街机版发售日未定。

小苗：好羡慕啊！小苗也是生在红旗下的人，小时候的最大愿望就是能穿上那帅气的军装去保卫祖国，怎奈何小苗自小体弱多病，最终也只能放弃枪杆子，拿起笔杆子来投身革命事业。现在经过熬夜、抽烟、长时间伏案等等酷刑的折磨，已经是个命在旦夕的可怜人了……咳，咳……

各位大人：你们好！





给贵刊的建议：能否在 VCD 中收录梦幻之星网络版那个挑战模式的过程，我很想看。还有几个问题想问：

1、我正版的 DC PSO Ver2 碟上有点瑕疵，有一个小点好像有点透光，不知有无影响？

2、DC 刀魂中那个叫剑圣的老头到底怎样才能把他打出来，那些插画已集齐，隐藏人物就差他和最终 BOSS 了。

3、DC 版 PSO Ver2 以前看书上介绍不是增加了两个新关卡吗？为何我打过 H 难度都只有 4 关，是特殊剧情上网专用，ULT 难度才出现吗？另外在剧情中得到的特殊武器的相关资料能公开吗？

广州／梁伟雄

小苗 and 莫妮卡：梁伟雄读者给我们写了一封长达 9 页的来信，并构思了一个 RPG 剧本，畅谈了他对 RPG 游戏的热爱和理想，这份热爱和激情让人感动，很久都没有碰到这样的狂热读者了。剧本题材新颖，也很有创意，有机会的话我们会在合适的时间刊登梁读者的精彩剧本。同时，也非常感谢梁伟雄读者对我们杂志的支持。

小苗：

您建议光盘收录 pso 的挑战模式，有机会的话我们一定会尽量满足，请您稍安勿躁。其他的问题如下：

1、您说的这种情况就是在正版碟片也一样会发生，不过您大可以放心，只要可以正常读取应该不会有什么问题。

2、首先在游戏初始使用所有人物穿版，而后再使用其它隐藏人物穿版就可以得到剑圣。最终首领出现的方法是：(1) 开启 Art Callery 中 039 图画，便可得到香华的第三种服饰。(2)然后，在 Arcade Mode 中，选择香华时按着 Y，然后按 X 或 A 使用其第三种服饰完成游戏。(3)再开始游戏便可使用最后首领——Inferno 了。

3、您的猜测基本正确，加十分先～后面所说的有关资料我们会找机会刊登。

莫妮卡：坚决反对“梁伟雄”主义！打倒“RPG 恐怖分子”梁伟雄！

《电子游戏与电脑游戏》诸位编辑同志们：你们好！

你们的两封信我都已经收到，两个不同的地址大概使你们很困扰吧。我刚毕业，现在情况还不太稳定，如果你们要回信、寄钱的话就用下面我老妈的这个地址吧。

关于你们所说的战列舰，我的观点有些不同，更确切的说这只是军事迷，尤其是资深军事迷及许多军事专家与普通群众的不同：简单的解释，就是所谓的“信息不对称”，老牌军事迷通常有比普通人和菜鸟们多得多的渠道来获知军事史研究上的最新成果，而且许多过去从未公布的档案，也通常在事件过去五十年后陆续公布开来，而这些信息往往最先为军事专家，然后是资深军事迷所获知。所以，这群人在这方面所认知的东西要比大多数人更深入、更专业一些。

另外是史学与 IT（包括游戏）上的最大不同，就是信息越旧越好，而且“盖棺”论定越晚越好。二战结束至今近六十年，许多当年的当事人——这些人对当时的事物的感情很深，论点上的感情色彩很浓（不过基本上已经死光了），所以新的研究者可以丢开过去的看法，更客观的阐述自己的看法。这些片段包括：基辅会战、莫斯科战役、库尔斯克战役、大和级战列舰、虎工坦克、FU-190 战斗机、自由法国军队、1940 年法兰西战役等等，当然还有对二战苏德双方将领的座次重新评定！

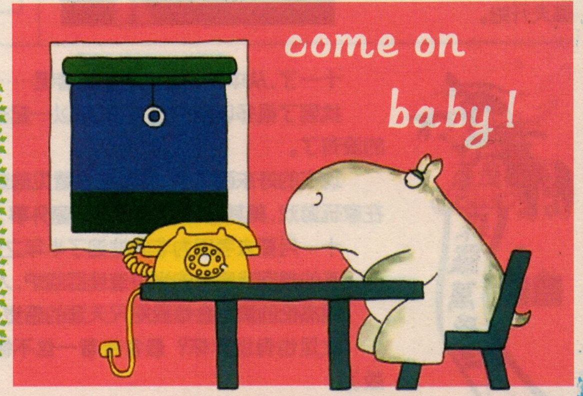
十分感谢你们约我的稿，这让我有机会对军事迷圈子以外的另一群朋友，用我的风格和热情讲解这些知识和信息。

福建／吴一飞

莫妮卡：一看到战争啊、炮火啊、杀戮啊，我的腿就软了，我还是先告辞吧，把这片硝烟弥漫的战场留给亲爱的小苗君。拜拜！

小苗：吴先生，您在我们编辑部早就是无人不晓了（事实，决不夸张）。您问为什么？记得当时 akxs 同志尚在朝从政，此人仰仗自己有点军事知识，经常将同事问的目瞪口呆，并以此为乐。一日兴致突发，遂撰《二战中的战列舰》一文，洋洋洒洒置于战略同盟之上不日，收到读者来信一封，上书 akxs 收。该同志热情大盛，展信阅读。沉默、惭愧、颓然等若干表情随着豆大的汗珠依次出现在其面容之上。akxs 呆立约两分钟，突然将信撕为齑粉（编辑部制度毁坏读者信件为死罪，该同志此举足见已将生死置之度外），而后尽数吞下，口中狂呼“我没脸活了！！”，夺路而逃，至今下落不明。据不可靠消息透露，akxs 经常出没于各大军事博物馆附近，想必是要恶补军事知识，报一箭之仇。akxs 抓狂一事必定与那封读者来信有关，但是信已被其吞下灭迹，内容实在无从考证。但其走后信封却置于桌上，众编围观之，见信封发件人处赫然写着阁下的名讳——吴一飞。自那日起，阁下便在编辑部中扬名立万，被编辑部同志们名唤军事达人，只不过每天不行沐浴焚香，三拜九叩之礼，他方面与供奉神明并无二致。既然有机会让小苗与阁下直接对话，小苗首先感谢您对电电的支持与信任，并且十分欢迎您与您的同好积极投稿，嘉慧编辑部众编及天下玩家，我等军事水平提高指日可待^_^。





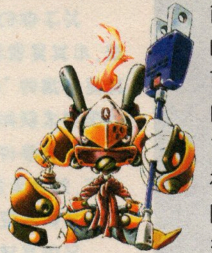
恰逢国庆大假，茶室歇业整顿一期。朋友们，下期再见！





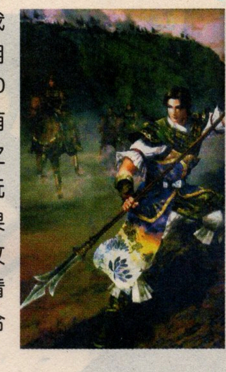
小苗

■心里面浮躁，除了游戏和睡觉。
■午夜听着 PJ HARVEY，感觉有东西绽放。
■今年秋天，空气里面有桔子的味道。
■国庆节到了，小苗想休息一下。



热血佣兵

10 月，无奈的 10 月，期待中的《白中探险部》没有来到，我只能窝着继续玩吉连的野望。幸好《相逢在宇宙》如约而至。目前所有关卡 S 级，正在为培养出全能力 50 的 ACE 及上网下载新机体努力（前者尚有可能，但后者希望渺茫）……在即将截稿之时《猛将传》又来了！哈，这下不愁没得玩了~！先选曹操打了一个赤壁逃亡战，结果被敌人围殴至死，又选姜维打了编剑阁攻防战，结果就是拦不住刘禅去投降……看来我还是不太适合逃跑或保护人，只适合生拼的战斗啊！





九十九

No1 国庆长假在即，终于有机会探望家人。掐指算来，半年时间仅仅与家人通过两次电话……不肖子啊……

No2《无间道 II》吸引了无数影迷的眼球，九十九虽然不是什么电影爱好者，但也十分的关注。此片是否真能成为港版《教父》?

No3 想不到 SVC 中不止有人物女性化，竟然还拥有将角色兽化及妖魔化的 BT 设定，可怜的偶像们。

No4 本来最讨厌无病呻吟，最近却也不幸出现这种症状。我正在走向天堂之路，我正在步入地狱之门……



美尼卡



One、Two、Three、Four！让我们坐上旋转木马；让我们和老虎、狮子对话；让我们在云霄飞车上潇洒……。金黄色的秋天到了，这是一个外出游乐的好季节，我们一起把所有的疲惫和紧张全部扔在野外，我们一起在明亮的阳光和怡人的景色中找回激情和活力，找回青春、找回自己。

我出去玩了，拜拜！



石田

我平时最喜欢索爱的机子，前些时候推出的 T618 已经开始降价了，北京地区的售价已经快接近不到 3000 元了！正好利用这个机会赶快行动，东借西借的凑点钱，买一部来玩几天！只是，现在已经快进入到月底，谁的手里也难借出钱来……唯今之计，只能为了 T618 从今天开始减肥，扎紧裤腰带！从明天开始好了?或许是后天?管它呢……谁在意从哪天开始。



“スキ”だYOU……ね!!

天气是越来越清爽了，虽然每天依然能看到我们的“太阳さま”在天空中为我们带来温暖，但是早晨微风吹过还是会感觉有些寒意。不过这种好天气最适合出去游玩，马上就要来临的“十一”，就是大家朋友聚会、游山玩水的好机会。但是我想，等到大家看到我的这番话时，一定是正在快乐的度过假期或者已经享受完快乐时光带给我们的舒爽。各位喜爱“电电”的朋友，如果在假期有什么快乐的经历希望我们也可以和你一同分享。至于我的度假方案嘛，虽然不能完全透露，但是只能告诉大家一点点呦。那就是约 N 个美丽可爱的小公主一起去游玩。现在能说的只有这些了。等从甜蜜的旅程回来时，再和大家分享快乐吧。现在很期待啊!!!!（つづく）



我的快乐假期！（想象图）

美双叶



愚者

十一了，从中秋聚会完后就盼着呢……

找到了很多以前的朋友，又可以一起去踢球了。可是学校还是不让进啊，只好花钱去租场子，钱的没有了。

现在的好东西真多，愚者还是看见啥想买啥的主，所以愚者尽量不看、不听、不想不出去，一直呆在家玩游戏，美其名曰：“两耳不闻窗外事，一心只读圣贤书。”

十一月要去考因为非典推迟了半年之久的专升本，半年没看书，估计没啥戏了。

真的想回我原来的学校继续回回炉，人从哪里来和再回哪里去的感觉是截然不同的。

周杰伦的演唱会给我咫尺天涯的感觉，那是唱给别的世界的人听的。

女足也有世界杯？愚者带着一丝不懈，一丝惊讶，一丝好奇，一堆嫉妒看着那支中国队（女性版）。

这月还是很忙，十一一定要补回来，但愿吧……





主持人：热血佣兵

前两天看患者玩骑龙者一关狂杀敌军上千名士兵，又看了看被砍死的士兵那满身闪着银光整齐的装备，突然有了奇怪的想法。这个是什么帝国？也太富了吧？因为按照常识来讲，真正在战场上能穿得起铠甲的起码也的是什长以上，一般的士兵也就穿件破衣服就上了战场了，毕竟那么多银矿石不是随便哪里都开采得到的，如果按照此游戏一百多小关，每关 1000 名敌人士兵来算，那就是十万大军！要把这十万大军都武装

得盔明甲亮的，我想就是我国古代历史上最为阔绰的宋朝来说想要武装这样的大军那也叫一个几乎不可能啊。由此可以看出骑龙者中对方这个什么帝国是何等的强盛啊！~

而说到强大的帝国与皇帝，很自然的就让我想起了两个代表性的人物。一个是《梦幻模拟战 2》中的雷伊加尔德帝国皇帝贝伦哈尔特，另一个则是《罗德岛战记》中黑暗岛国玛莫的皇



帝贝鲁特。但不知大家发现了没有，两人无论是从名字还是到气质，甚至是经历都是那样的相同。这究竟是怎么回事哪？让我们先来了解一下两个人的生平事迹，相信大家就会有所了解了。

命运注定要杀死邪神而却又要被邪神夺走"心"的赤发佣兵——贝鲁特

贝鲁特生在被诅咒的罗德斯岛，这个岛上可以说是混乱之极毫无秩序可言。就在这样一个岛上也许是为了生存，也许是为了其他，贝鲁特成为了一名佣兵，此期间与法利斯的女神官芙劳斯相识。在这之后，破坏神卡迪斯复活，为了对抗统一的敌人，所有善良的种族挑选了百人勇者，前往挑战邪神。而贝鲁特也在这百人当中。与邪神的战斗非常惨烈，在最后的决战时刻，芙劳斯用自己的生命保护了贝鲁特，也正因为芙劳斯的舍生相助，贝鲁特才得以抢到邪神的魔剑"碎魂"，并成功将邪神斩杀。这时的芙劳斯已经奄奄一息，她在最后的时刻对贝鲁特说了一句："罗德岛需要被统一起来。"也许就是这句话改变了贝鲁特的一生，也改变了整个罗德岛历史的方向。

在芙劳斯说出这句话以前，贝鲁特跟所有罗德岛上生活的普通人一样，只想着为了自己的利益，过得舒服，过得安稳。但在这之后的贝鲁特却翻然醒悟，认识到担负自己肩上的重任。于是他来到了暗黑之岛码莫，凭借着其所向披靡的气势和力量很快就将原本被黑暗秩序所统治的玛莫岛变为了一个充满朝气的国家。不论是人类还是黑妖精或者地精更或者其他种族，全部聚拢到他的麾下，为着同一个目标——统一罗德岛而奋斗！

之后的玛莫帝国势如破竹一般的很快征服了卡农王国，并进一步向岛中进军。而为了阻止罗德岛的统一及争取自国的利益各大国结成了军事同盟，以贝鲁特从前的战友法恩为盟主，与贝鲁特的玛莫帝国军展开决战。两位昔日的英雄再次走到一处，只不过这次是为了各自的信念以刀刃相向。而最后的结果则是两败俱伤，贝鲁特虽然击败了法恩但却被卡拉的暗箭所害……

这之后阿修拉姆继承了碎魂剑与贝鲁特的遗志，继续为统一罗德岛奋战……

另外在 DC 版的游戏罗德岛中的故事则是这样的：

法恩和贝鲁特死后数年，邪神再次复活，在它那带来绝望的力量下人们为了生存只好再次将贝鲁特复活，但却同时剥夺了他的记忆。这之后贝鲁特就为了打倒邪神而踏上旅程，期间再遇阿修拉姆，后者请求贝鲁特继续回来带领他们一般热血的战士统一罗德岛，但此时的贝鲁特却什么都想不起来。直到再次打败了邪神那一刻，贝鲁特重新记起了那以前的一切。但可惜的是自私而又胆小的人们所赋予他的生命时间只到打败邪神为止……

与贝鲁特相比，贝伦哈尔特的身世更加的神秘，只是说他以一介佣兵队长的身份建立了自己的帝国，然而却并没有说出是什么原因促使他产生了统一大陆的想法。这就更为此人的传奇生涯增添了一丝神秘。有人猜想他跟贝鲁特一样也是为了红颜知己，也有人猜想是为了友人的约定。但不管怎样正因为到现在为止这还是个迷。与贝鲁特相同的是，贝伦哈尔特手下也有位忠心耿耿的骑士，也有四大助手，但所不同的是贝鲁特下面的四个人基本上是各怀鬼胎，只是为了某些目的才依附在他的身边，而贝伦哈尔特却完全不同，在他手下的四大军团长每一个都是为了同一个目标而自动站在了他的周围。其中由以伊克贝尔多最为特别，不仅是贝伦哈尔特的侧近谋士，而且还是他真正的知己。两人的友情也是后世的楷模，甚至我在想，他们年轻的时候是不是也跟艾尔文跟海恩一样哪？甚或者说要比后者更为默契。

与贝鲁特相比，贝伦哈尔特显得个性不足，但霸气有余，他并不像贝鲁特那样自我中心，但却更加的充满霸气和自信，相信谁都无法忘记，他在面对魔剑和暗黑王子波塞尔时的那种从容，好象在他的心目中，所谓的神魔都敌不过他统一大陆结束战乱的那份执着和信念。事实的结果证明他成功了，魔剑心甘情愿的成为了他的奴仆，而波塞尔这个魔头则被他一剑葬去。

在没玩 PS 复刻的 DER 版之前以为贝伦哈尔特只跟历来的邪恶 BOSS 一样，没有什么好心眼。但玩过 PS 版之后才知道，原来我们都没能了解事情的真相。如果你选择了加入帝国，你就会发现，其实帝国内的每一个人都有着一个共同的信念和理想，统一大陆，结束战乱，建立真正的理想国家。而在帝国的 GOODENDING 中我们也可以看到大陆真正的迎来了和平，圣剑与魔剑一起被封印，魔族也被击退。这难道不是比光之军的完结更为完美的结局吗？



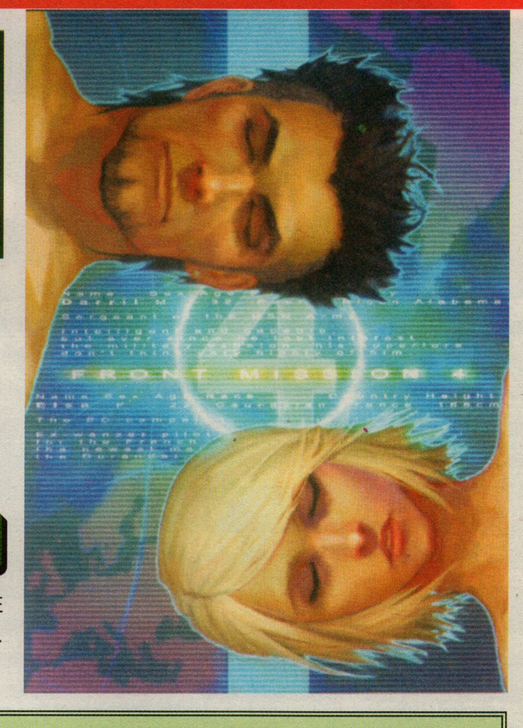


FRONT MISSION 4

フロントミッション フォース

前线任务 4

PS2 | 发售日:2003 年冬发售 | 类型:S RPG | 人数:1 人 | 厂商:SQUARE ENIX | 媒体:DVD | 售价:未定



充满戏剧性故事元素的战略游戏《FRONT MISSION》系列最新作品即将在 PS2 上登场。本作游戏的故事背景是以第一集“前线任务”故事结束的 6 年后为舞台，主角艾露莎和塔利鲁在不同的地域展开各自的故事。玩家将操作着款式独特的机械人挑战各个艰难的任务。究竟在第二次哈富曼战争之后，为何会掀起世界各地的纷争呢？现在只有等待谜题揭晓了……



钢铁般的士兵在重新开辟的战场上咆哮!!

背负着不同命运的主角们

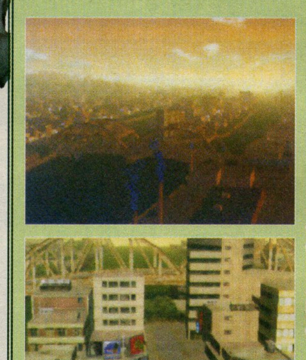
在本作中登场的两位主角当中，其中一名是欧洲共和体（Euro-Community，简称 EC 的欧洲联合组织，是继 U.S.N.和 O.C.U.之后最具经济规模的国家）所属的女性士官。而男主角则是 32 岁的 U.S.N. 陆军军曹。

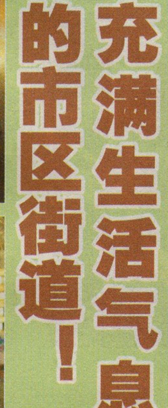


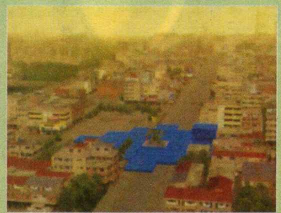
▲主人公『艾露莎』指挥着机械人小队正向作战目标前进。

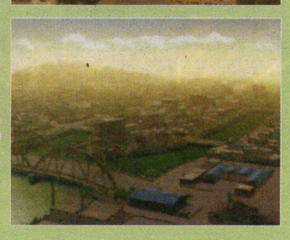
地图画面更现细致

由于在 PS2 上推出，所以游戏的战场大小是《FRONT MISSION3》的 10 倍以上，在画面上也有大幅度提升，战场上的各种建筑物也制作得非常细致。你可以从官方现在所公布的图片上看出这一点，场景中的商店部分还有屋檐上的凉棚与冷气机都可以看的非常清楚。虽然这些只是游戏的画面图片，但是相信在正式发售的游戏中一定会有更出色的表现。









充满生活气息的市区街道！

艾露莎 Elsa

22 岁，前法国军机械部队的机师。隶属于 EC 的路上新战术研究机关，通称“德拉塔鲁”所属。本人对于实战理论上相当出色，可是机械工程上却非常不擅长。拥有很强烈的正义感，对于道义多少会有些偏重。



▲敌军已经制造出强有力的反击武器，这次的目标就是破坏。

▼艾露莎率领小队攻占目标，并且有效的摧毁敌人的重要设施。

紧急特报

第二次哈富曼战争之后の年，一段从未被提起的故事终于暴光！



Introduction(艾露莎篇)

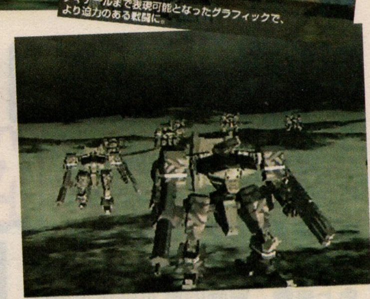
艾露莎入队后不久，EC在德国一向和平的基地受不明来历的机械部队袭击，受到严重的破坏。艾露莎加入事件调查以后，竟然被卷入了一个巨大阴谋旋涡中……



采取全新的战斗系统

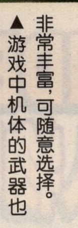
在这次新作品中战斗系统将进行全面的进化，不过详细的内容仍然没有公布。但是相信会采取系列作品中未出现的团体战，现在公布的图片仍然是1对1的战斗。

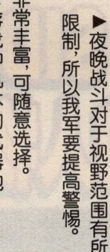




▲夜晚战斗对于视野范围有所限制，所以我军要提高警惕。

▲游戏中机体的武器也非常丰富，可随意选择。





▲晴天下的各机体显得非常雄壮威武，它们即将赶赴前线。

▲阴天战斗场面也会出现，这些恶劣的天气也对战斗形成阻碍。

多姿多彩的兵器登场

游戏中的机械兵器正是《FRONT MISSION》的最大魅力所在。多样而且丰富的机械部件可供装备的巨大武器也会大量登场，充满魄力的战斗场面即将爆发。

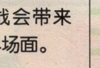


▲塔利鲁带领小队执行野外战斗，不知道会遇到什么事情？





▲近距离作战会带来大魄力的激斗场面。





▶茂密的森林中隐藏着无限危机，我方小队缓慢靠近这里，随后也许就是战斗。

Introduction(塔利鲁篇)

委内瑞拉州突然向U.S.N.. 发出独立宣言，并且会派出军队对国内作出封锁。作为中央政府的U.S.N.决定出兵镇压，并派遣塔利鲁所隶属的陆军作为支援。某日在执行任务时发现被击落的运输机，当在回收过程中竟然遭到了袭击，塔利鲁的战斗从此开始。

塔利鲁 Darril

U.S.N. 陆军332机动中队第5分队的队长，级别为军曹。曾经是一名优秀的士官，为人乐天并且富有正义感，因为与上司争执而遭到调职结果，现在更对于军务感到厌倦。



前线任务 1ST
FRONT MISSION 1st
フロントミッション ザ・ファースト

我们在小的时候都应该玩过一个叫做“前线任务”的游戏，这款游戏就是 SFC 上发售的著名 S.RPG 游戏“前线任务。本次 PS 为了显示其最后的辉煌而倾力制作了这款游戏的复刻版本。

PS	发售日：2003 年 10 月 23 日	类型：SRPG	人数：未定
	厂商：SQUARE ENIX	媒体：DVD	售价：未定

充满“U.S.N SIDE”色彩的人物明显起来！

游戏的画面由于已经改用 PS 的开发平台的缘故，所以游戏画面的质量较之 SFC 时代提高了不少，不过从现在已经公布出的图象上来看，画面的层次感觉十分强烈，再加上像素的提高使得游戏的整体感觉也提升了。游戏的插画者，天野先生的画风似乎正在逐渐改变，已经看不出原来的那种人物风格了。



◀原上层官员都对她的优秀表现加以称赞。

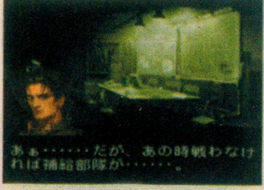
玛丽亚·巴雷迪斯

U.S.N 特殊部队“黑色猎犬”Alpha（阿尔法）队的队长，凯宾的原上司。但是，关于她之前的经历，一切都不知道。也不曾谈过为何到哈夫曼岛来。似乎和多里斯可鲁有某种关系……？



◀基地的地下机库中的秘密会谈场面也会出现，到底这些事件背后隐藏着什么秘密呢？





▲担任补给部队的求援任务。但事情会怎样发展呢？

◀当众和其他人成反对意见的他为何此时出现呢？

PS 版本的另一面

新增加的情节中，男主角将展开一场针对 OUC 的激烈战斗。而以前的主角也会为 USN 而与 OUC 展开对抗，双方可以在相互的章节中见到对方，两人是否会为了维护自己国家的利益而大打出手呢？从现在公布的情报来看似乎没有战斗的可能，不过以往的经验来看，他们是不可能没有战斗的，而且最后还会以两方的和解或者共同对抗新的敌人而展开，肯定逃脱不出这些老结局的！

也有和“地狱之壁”的共同斗争！？

在原作中，只被描绘了冷酷的一面的“地狱之壁”的首领·古力古。那样的他，对凯宾也有了某种程度的理解。变为敌人的话是很可怕的，不过，如果成为伙伴，他的可靠是满分！

哈鲁 & 乌恩



◀战场上也会有快活的女性角色登场。



◀在野外基地中，你也应该经常进行射击练习，增强能力。

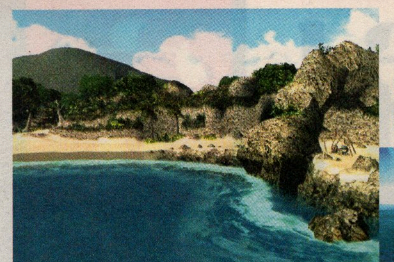
吉娜



▲心中充满复仇之火的女战士也会与队友同行。



紧急特报





幻想水浒传 4

KONAMI 的皇牌 RPG 游戏《幻想水浒传》又再次发表新作品。《幻想水浒传 IV》预定在 2004 年内推出，而这部作品完全突破了这个系列前几部作品的限制，大胆尝试以海洋为主要舞台，而玩家扮演游戏中的主人公进行冒险，展开这次依附着罚之纹章的悲惨命运。

幻想水滸伝IV

PS2	发售日:2004 年发售预定	类型:RPG	人数:1 人
	厂商:KONAMI	媒体:DVD	售价:未定

被海洋包围的诸国岛屿构成了这次故事的舞台!!

这次《幻想水浒传 IV》的舞台发生在称为群岛诸国的岛国上，故事围绕着海洋与岛屿进行，以海洋为主题真可以说是《幻想水浒传》系列的新尝试了。主人公在群岛诸国其中一个岛国展开故事，以地方领主雇佣的一个小随从身份登场。他将凭借手中的罚之纹章，改变他现在的命运，到底他会有什么样的命运呢?



▲静静的海面上驶来一支神秘的船队。

风光明媚的岛屿

罚之纹章

拥有强大力量的纹章。它可以给宿主强大的力量和无尚的权利，但是同时也会吸取宿主的生命，直至这个宿主死亡再寻找下一个宿主，所以名叫“罚之纹章”。它会自动寻找没有作为的宿主，为他实现心中的野望。这个纹章历史中忽隐忽现，成为了传说中的神秘纹章。纹章中依然可以看到那些过去宿主的痛苦回忆片段。

命运引导108颗星 展开新的冒险故事!

充满爽快感的战斗

说到《幻想水浒传》系列的战斗系统，现在仍然是一个迷。但是根据厂商游戏策划者松川智祯所述，战斗会继承前几部作品重要系统再加以改良，战斗时的速度感十足，能带给玩家刺激感，除此以外还会加入全新的战斗系统，请大家慢慢等待吧。



▲怪异的敌人登场，主人公运用他的二刀流与之进行着战斗!

岸上领主的城堡?



街道的风景

这便是“4”中将要向大家展现的舞台，具有浓郁的古城堡韵味，主人公将从这里开始他的冒险旅程!最终等待着他的将会是什么呢?



神秘之树



诉说的表情代表着怎样的故事?

主人公(天魁星)

这位目光锐利的少年就是这次《幻想水浒传 IV》的主人公。他将担任领导 107 位同伴的重任。其实他是一个背负着黑暗过去的孤儿，以双剑为自己的武器，其他资料现在还不明。主人公的形象是由河野纯子设计的，她曾经担任过初代《幻想水浒传》的人物设计。根据开发者猿田雅之介绍，这次的游戏将重视以玩家角度来设定主人公，当玩家在游戏中获得“罚之纹章”后，才是为主人公决定名字的时候。



背负着“罚”之纹章的主人公天魁星!

紧急特报

新世纪 EVANGELIONS 2 人类的补完计划

新世纪 EVA

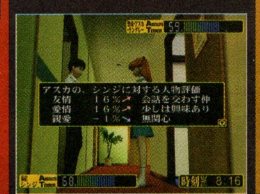
PS2	发售日:2003年11月预定	类型:AVG	人数:1人
	厂商:BANDAI	媒体:DVD	售价:未定

自从95年放映以来,这部作品一直受到很多喜爱动画朋友的欢迎。而且最近又传出消息这部作品即将被制作成真人版本,不知道这会与动画版本有多么大的区别呢?在这之前这部作品将再次登上游戏的舞台,预定在今年底于PS2主机上推出。本次游戏不但将原作的世界完全再现,让玩家不但可以重温原作的各个精彩场面,而且还可以亲自去查明原作中还没有揭开的各种谜团!大家不如自己去尝试吧。

多个主角 任意选择

在本次《新世纪 EVANGLON 2》(同时也称为《新世纪 EVANGELIONS》)这个新作品中,玩家可以选择的主人公,除了动画原作中的碇·真嗣以外还可以选择另外两名女性角色"零波丽"和"明日香"以及其他主要人物,让玩家可以从不同角度来体会真正的《EVA》的世界。

著名的开发小组ALPHA SYSTEM负责开发



▲当单独相处时,会有选项提升各种数值。

本游戏的开发是由《高机动幻想 GUNPAR ADE MATCH》、《式神之城》等多个著名作品的开发小组 ALPHA SYSTEM 所负责。不但充分将《EVA》原作的世界重现,而且还加入了别出心裁的游戏系统,其中滋味只有亲自感受到才能了解了。



觉悟



使徒袭来

▼与使徒的战斗中也会出现庵野AI的智能随机事件,主人公将再次驾驶初号机消灭敌人。

游戏世界的统治者

庵野AI

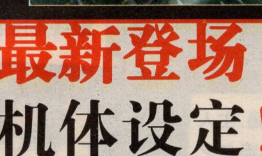


本作中玩家可以按照自己的意思作出各种行动,同时程式也会对主角的行动作出相对的回应,而负责这项任务的就是名为"庵野AI",也就是《EVA》系列的制作监督庵野秀明思考模式的复制品。在游戏中,这个"庵野AI"会引发出各种不同的事件,借此配合玩家的发展,当中一部分更会是原作各种迷团的答案。





◀碇·真嗣的父亲决定让儿子驾驶人型决战兵器"初号机"进行战斗。



在游戏过程中,各人物也拥有自己的一套思考方式,随着身边发生的事情而作出不同的行动。就像玩家经常向同一角色提到同一件事情,久而久之,这名角色对玩家的这个问题就会越来越深刻。在这些事情发生的同时,各人物间的关系也会因而产生变化。根据玩家的决定,甚至可以改变原作的故事发展情节和结局。

充满人性"AI"

最新登场 机体设定!



在本作游戏中,将会登场一部全新的机体,从外表看像是加装了崭新装备的初号机,除了外型改变,在机体的内部性能上是否也会有全新的改变呢?是否会追加新的能力呢?现在一切还都是迷。

诚聘游戏精英加盟电电。



文字编辑

1 热爱游戏，对游戏杂志的发展有独到的见解；
2 思想新锐、敬业，有较强的文字整合能力，具有团队协作意识；
3 具备一定日语能力，能够自行翻译相关资讯。

美术编辑

1 能够熟练使用Photoshop、Pagemaker、飞腾等排版设计软件；
2 敢于创新，有较高的审美意识；
3 熟悉书籍装帧，对印刷流程有一定的了解。

具备以上条件的你，请将个人简历寄至：
(100085)北京市清河邮局062信箱
《电子游戏与电脑游戏》人力资源部
Email：tvandpcgame@yahoo.com.cn
信封上注明"应聘"字样，信中附个人文稿作品，合则约见。





2003年11月号「电电」精彩上市。

Printed in China　科学时代　电子游戏与电脑游戏　2003年11月号　总第136期　邮发代号：24-165　零售价8.6元